Husqvarna VIKING

Mode d'emploi

Quilt Designer II

KEEPING THE WORLD SEWING

Cette machine à coudre à usage familial est conçue pour répondre aux normes EC/EN 60335-2-28 et UL1594.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

Lors de l'utilisation d'un appareil électrique, les précautions de sécurité essentielles doivent toujours être respectées, y compris les suivantes :

Lisez attentivement toutes les instructions avant d'utiliser cette machine à coudre à usage domestique.

DANGER - Pour éviter tout risque d'électrocution :

- Une machine à coudre branchée ne doit jamais être laissée sans surveillance. Débranchez toujours la machine du réseau électrique immédiatement après usage et avant de la nettoyer.
- Débranchez-la toujours avant de changer une ampoule. Remplacez l'ampoule par une ampoule de même type et de même puissance (5 Watts).

DANGER - Pour éviter tout risque de brûlure, d'incendie, d'électrocution ou de blessure :

- Ne laissez pas les enfants jouer avec la machine. Il est fortement recommandé de redoubler d'attention lorsque la machine est située à proximité d'enfants ou de personnes handicapées.
- N'utilisez cette machine à coudre que pour l'usage prévu, comme décrit dans ce manuel. N'utilisez que les accessoires recommandés par le fabricant, conformément à nos indications.
- Ne faites jamais fonctionner la machine à coudre si la prise ou le cordon d'alimentation sont endommagés, si elle ne fonctionne pas correctement ou si elle est tombée par terre, ou a été au contact de l'eau. Retournez la machine au revendeur ou au centre de service technique le plus proche de chez vous pour toute révision, réparation ou réglage mécanique ou électrique.
- Ne faites jamais fonctionner la machine à coudre si le système de ventilation est obstrué. Évitez toute présence de peluche, poussières, chutes de tissus dans la ventilation ou dans la pédale de commande.
- N'approchez pas les doigts des parties mobiles, en particulier au niveau de la zone située autour de l'aiguille de la machine.
- Utilisez toujours la plaque à aiguille appropriée. L'aiguille risque de se casser avec une plaque non adaptée.
- N'utilisez jamais d'aiguilles courbes.
- Ne tirez pas sur le tissu et ne le poussez pas pendant la couture. Vous éviterez ainsi de désaxer l'aiguille puis de la casser.
- Éteignez la machine (position "0") lors des réglages au niveau de l'aiguille, par exemple : enfilage de l'aiguille, changement d'aiguille, bobinage de la canette, changement de pied presseur, etc.
- Débranchez toujours la machine à coudre pour retirer les couvercles, pour le graissage, ou pour tout autre réglage de service par l'utilisateur, mentionné dans le manuel d'instructions.
- Ne faites jamais tomber ou ne glissez aucun objet dans les ouvertures.
- N'utilisez pas la machine à l'extérieur.
- N'utilisez pas votre machine à proximité de bombes aérosols ou de vaporisateurs ou lorsque de l'oxygène est administré.
- Pour débrancher, commencez toujours par éteindre votre machine (interrupteur en position 0).
- Ne débranchez pas la machine en tirant sur le cordon. Pour débrancher, saisir la prise, et non le cordon.
- Tenez la prise quand vous enroulez le cordon dans l'enrouleur. Ne la faites pas "claquer" contre l'enrouleur.

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

MAINTENANCE DES PRODUITS ÉQUIPÉS D'UNE DOUBLE SÉCURITÉ

Une machine à double sécurité est équipée de deux systèmes de sécurité au lieu d'un branchement à la terre. Aucun branchement à terre n'est livré avec un produit à double sécurité et ne doit pas être ajouté à un tel produit. La maintenance d'un produit à double sécurité nécessite une attention toute particulière ainsi qu'une bonne connaissance technique et doit obligatoirement être effectuée par un technicien qualifié. Les pièces détachées d'un tel appareil doivent être des pièces d'origine. La mention "Double Sécurité" doit figurer sur tout appareil équipée d'une double sécurité.

Sommaire

Découvrez votre Quilt Designer II 4
- Vue d'ensemble-Face avant 4
- Face arrière 5
- Boîte d'accessoires 5
- Déballage de la Quilt Designer II 5
- Branchement 6
- Rangement après la couture 6
- Boîte d'accessoires/Surface de travail 7
- Broches porte-bobine 8
- Enfilage du fil supérieur 9
- Enfile-aiguille 10
- Enfilage de l'aiguille double 10
- Bobinage de la canette 11
- Placer la canette dans la machine 11
- Boutons de fonction 12
- Pression Sensitive du pied-de-biche 13
- Pied-de-biche Sensitif 13
- Abaisser les griffes d'entraînement 13
- Pied-de-biche 14
- Changer le pied-de-biche 15
- Aiguilles 16
- Changer l'aiguille 16

Cartes d-cards interchangeables 17
- Insérer une carte d-Card 17
- Changer une carte d-Card 17

Ecran Tactile 18
- Menus de l'Ecran Tactile 18
- Guide de Couture 19
- Menu SET 20
- Menu AJUSTER 22
- Menu HELP 23
- Menus directs 24

Commencer à coudre 25

Finition de la couture 25

Tension du fil 26

Couture utilitaire/vêtements 27

Guide de couture 28
- Sélection du tissu 28
- Fil 29
- Couture simple 30
- Surfilage 31
- Ourlet et surfilage 32
- Bâti 33
- Ourlet invisible 34
- Ourlet 35
- Boutonnière 36
- Bouton 37

Couture utilitaire 38
- Point droit 38
- Point Stretch 38
- Fronces 38
- 25 positions d'aiguille 39
- Centrage d'une fermeture à glissière 40
- Point stretch renforcé 41
- Points zig-zag multiples 42
- Reprisage et raccommodage 43
- Boutonnière 44

Tableaux des points - Points utilitaires 46

Quilting 47

Patchwork et Application

Carte d-Card E1 48
- Patchwork d'aspect fait main 49
- Point décoratif pour patchwork noué 49
- Assemblage de blocs de tissu 50
- Patchwork et piqué libre 50

Patchwork log cabin 51
- Découpe 51
- Réalisation de blocs de tissu 52
- Bordure intérieure 53

Points décoratifs 57

Points décoratifs 58
- Mode 58
- Broderie « piqué libre » 58
- Applications 60
- Point zig-zag bord à bord 61
- Caractères 61
- Réglage des points décoratifs 62

Programmation 64
- Mode PROG 64
- Programmation de points et de lettres 65
- Coudre un programme 66

Entretien de votre Quilt Designer II 67

Entretien de votre Quilt Designer II 68
- Entretien de la machine 69

Dépistage des erreurs 70

Cartes de points Stitch d-Cards en option/ Thème broderie en option 73

Index 77

Découvrez votre Quilt Designer II

Pages 4-26

Coutre utilitaire et vêtements

Pages 27-46

Quilting

Pages 47-56

Points décoratifs

Pages 57-66

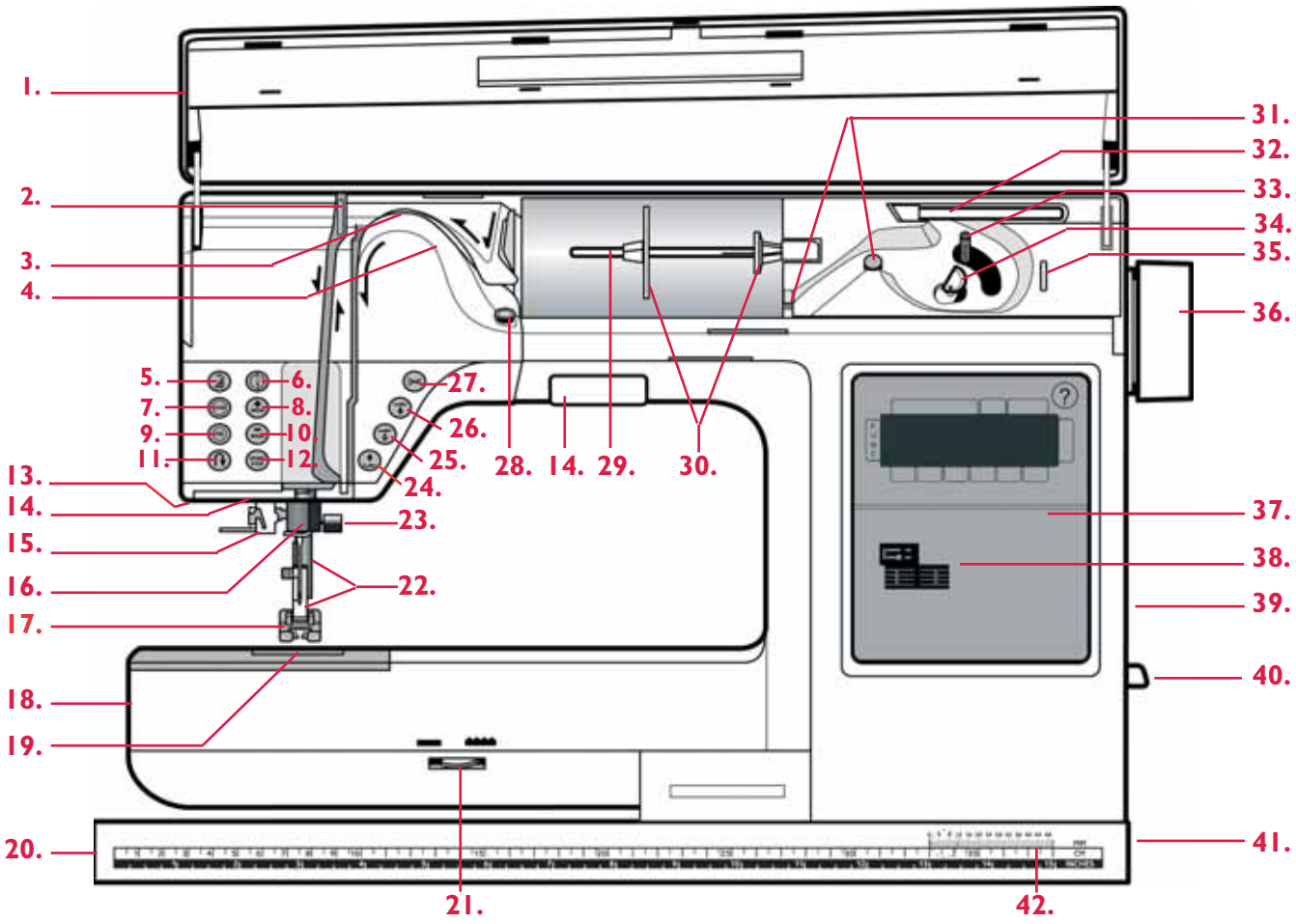
Entretien de votre Quilt Designer II

Pages 67-72

Cartes de points Stitch d-Cards en option/Thème broderie en option

Pages 73-76

Découvrez votre Quilt Designer II



Vue générale - Face avant

1. Capot/Couvercle
2. Releveur de fil
3. Tension du fil
4. Disque de pré-tension
5. Bouton de redémarrage du point
6. Bouton d'arrêt de l'aiguille en haut/en bas
7. Bouton STOP
8. Bouton de vitesse de couture-Augmentation
9. Bouton FIX
11. Bouton de vitesse de couture-Diminution
12. Bouton de marche arrière
13. Prise du pied Senseur pour boutonnières
14. Eclairage
15. Enfile-aiguille
16. Barre à aiguille
17. Pied-de-biche
18. Bras libre
19. Couvercle de la canette
20. Plaque de base
21. Molette des griffes d'entraînement
22. Barre à pied-de-biche/support de pied-de-biche
23. Vis à aiguille
24. Bouton d'abaissement du pied-de-biche sensitif
25. Bouton de pivotement du pied-de-biche sensitif
26. Bouton de soulèvement position extra-haute du pied-de-biche sensitif
27. Bouton Coupe-fil Sélectif
28. Tension du fil pour le bobinage de la canette
29. Broche porte-bobine principale
30. Porte-bobines
31. Guides de bobinage de la canette
32. Broche porte-bobine supplémentaire
33. Axe du bobineur
34. Arrêt de la canette
35. Coupe-fil pour le bobinage de la canette
36. Volant
37. Ecran Tactile (affichage et surface d-Card)
38. Connecteur d-Card
39. Fente carte d-Card
40. Bouton d'éjection carte d-Card
41. Interrupteur général, branchement de l'alimentation et de la pédale de commande
42. Règle (inches et centimètres)

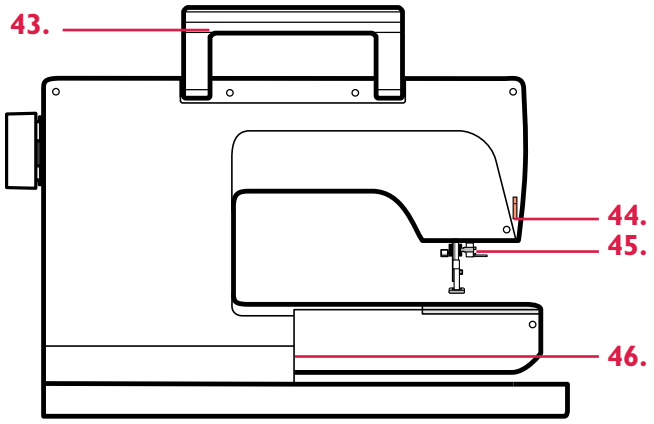
Certains tissus présentent un excédent de teinture qui peut les faire déteindre sur les autres tissus, mais également sur votre machine à coudre. Cette décoloration peut se révéler très difficile voire impossible à enlever.

La laine vierge et le jean, avec les couleurs rouge et bleu en particulier, contiennent souvent un excédent important de teinture.

Si vous pensez que votre tissu ou votre vêtement prêt-à-porter contient un excédent de teinture important, pré-lavez toujours avant de coudre ou de broder afin d'éviter la décoloration.

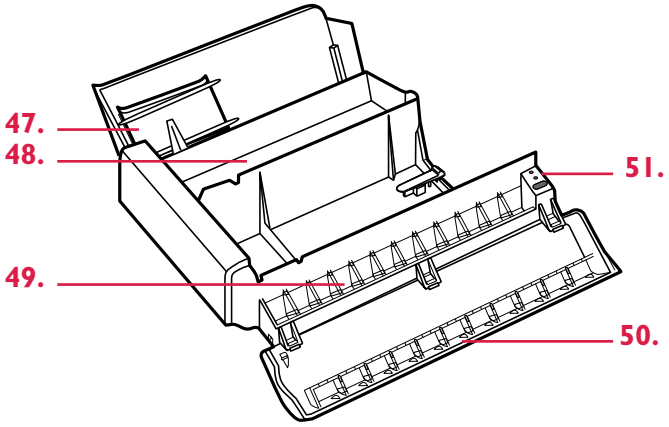
Face Arrière

43. Poignée
44. Coupe-fil
45. Enfile-aiguille
46. Prise de connexion de l'unité de broderie



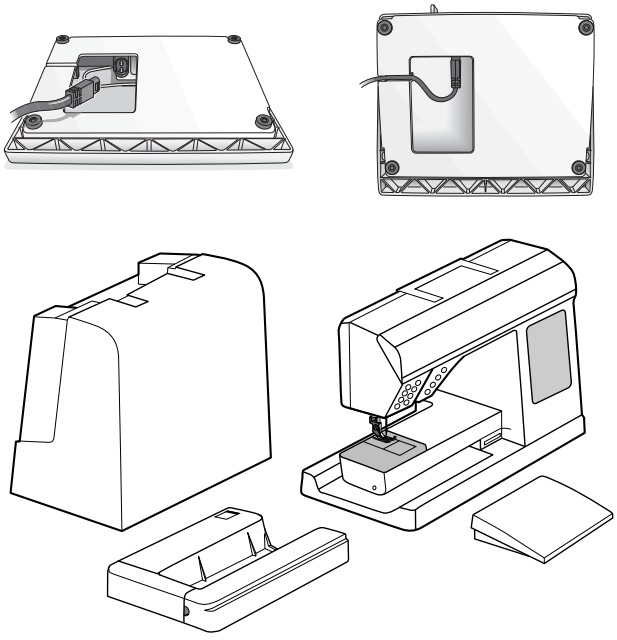
Boîte d'accessoires

47. Rallonge de la surface de travail
48. Compartiment des autres accessoires
49. Compartiment des pieds-de-biche
50. Compartiment des canettes
51. Compartiment des aiguilles

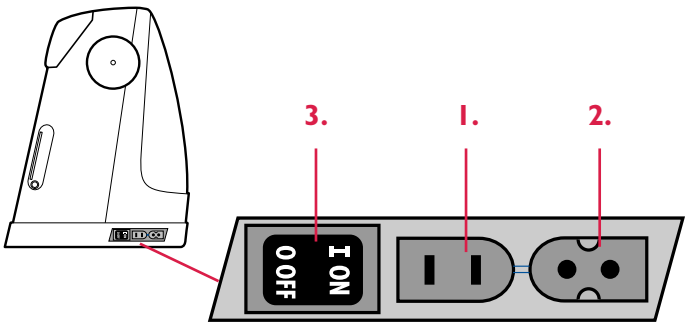


Déballage de la Quilt Designer II

1. Placez la machine sur une table ou un meuble de travail, retirez l'emballage et soulevez le couvercle.
2. Enlevez l'emballage, la pédale et enfin le capot de protection.
3. La machine est livrée avec un sachet d'accessoires et un cordon principal.
4. Essuyez la machine, en particulier autour de l'aiguille et de la plaque à aiguille pour éliminer d'éventuelles poussières avant de coudre.



Branchement de l'alimentation



Parmi les accessoires fournis se trouve le cordon d'alimentation. Les informations relatives à la puissance électrique (V) et à la fréquence (Hz) sont inscrites sur le dessous de la machine.

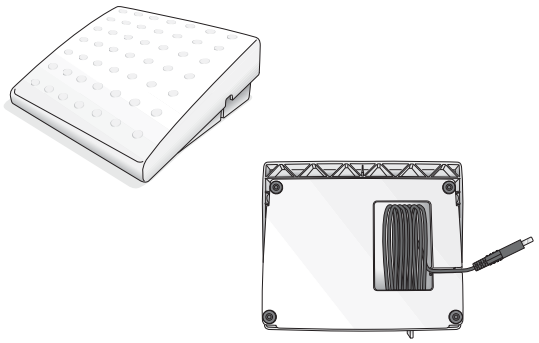
Avant de brancher la machine, vérifiez que la pédale de commande est de type « FR4 » (voyez le dessous de la pédale de commande)**.**

1. Sortez le cordon de la pédale de commande et branchez-le dans la prise frontale du côté inférieur droit de la machine.
2. Branchez le cordon principal dans la prise arrière du côté inférieur droit de la machine.
3. Pour allumer la machine et l'éclairage, mettez l'interrupteur éléctrique en position ON.

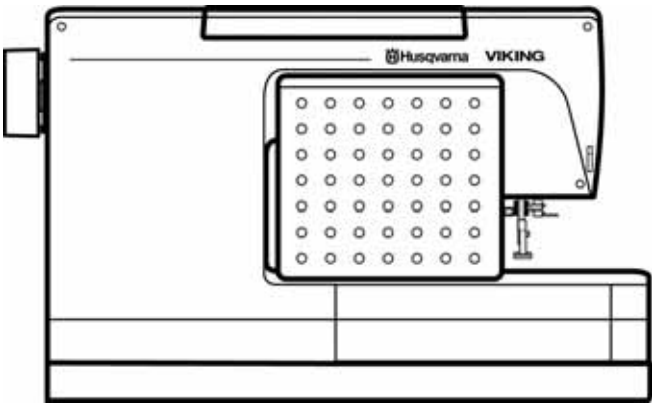
Pour les Etats-Unis et le Canada

La machine à coudre est équipée d'une prise polarisée (une fiche est plus large que l'autre). Afin de réduire le risque d'électrocution, cette prise est destinée à être adaptée dans une prise polarisée à sens unique. Si la fiche ne s'adapte pas totalement dans la prise, retournez la fiche. Si elle ne s'adapte toujours pas, contactez un électricien qualifié afin d'installer une prise correcte. N'essayez pas de modifier la fiche de façon quelconque.

Rangement après le travail



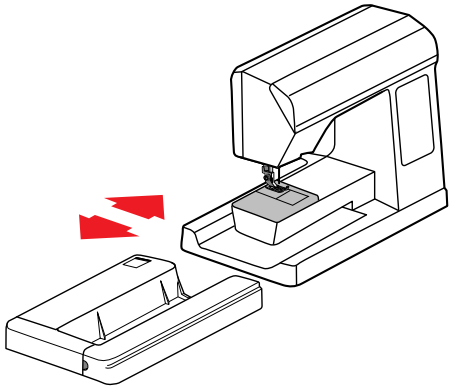
1. Appuyez sur l'interrupteur principal pour éteindre la machine.
2. Débranchez le cordon de la prise murale et de la machine.
3. Enroulez le cordon principal autour de votre main et placez-le dans le logement situé dans le capot, qui peut également renfermer le manuel d'instructions.
4. Débranchez la pédale de commande de la machine. Enroulez le cordon de la pédale de commande autour de votre main et placez-le dans le rangement de la pédale de commande.
5. Assurez-vous que tous les accessoires se trouvent dans la boîte d'accessoires. Faites coulisser la boîte sur la machine autour du bras libre.
6. Fixez la pédale de commande, avec le dessous vers vous, dans la cavité de la boîte d'accessoires située sur l'arrière de la machine.



Boîte d'accessoires / surface de travail

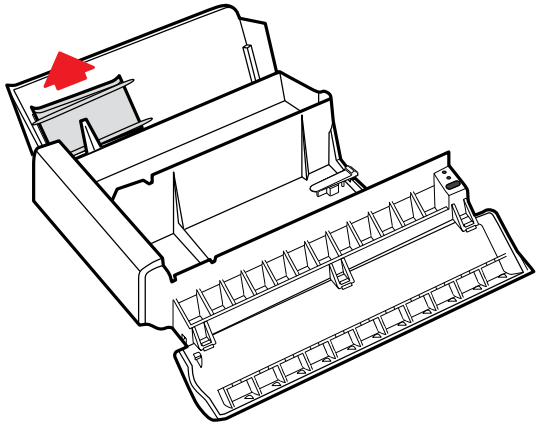
La boîte d'accessoires contient des compartiments spéciaux pour les pieds-de-biche, les canettes et les aiguilles, ainsi qu'un logement pour les autres accessoires. Rangez les accessoires dans la boîte pour toujours les avoir à portée de main.

Pour obtenir une surface de travail plus importante, faites coulisser la boîte d'accessoires sur la machine. Pour utiliser le bras libre, faites coulisser la boîte d'accessoires vers la gauche.

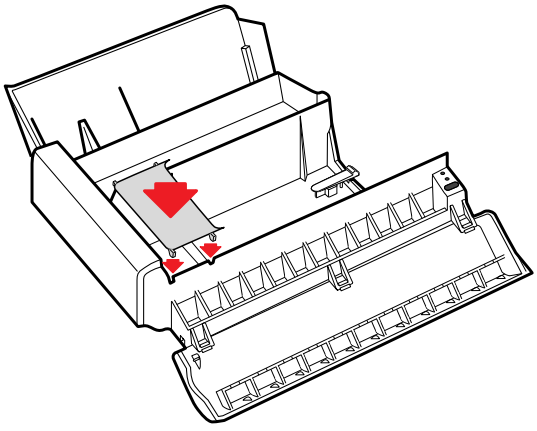


Si nécessaire, une rallonge pour la surface de travail est rangée dans le capot arrière de la boîte.

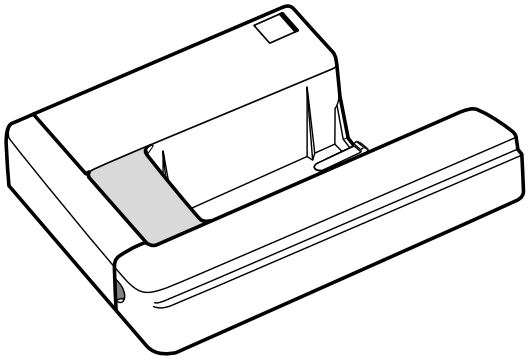
1. Ouvrez le couvercle à l'arrière de la boîte d'accessoires et retirez la rallonge.



2. Faites coulisser la rallonge de la surface de travail dans la boîte d'accessoires dans l'espace prévu à cet effet.



3. Glissez la boîte d'accessoires sur la machine à nouveau.



Broches porte-bobine

Votre Quilt Designer II est dotée de deux broches porte-bobine, une broche principale et une broche repliable. Ces broches s'adaptent à tous les types de fil. Placez la bobine de sorte que le fil se déroule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Broche porte-bobine principale

La broche principale est réglable et peut être utilisée en position horizontale (le fil se déroule de la bobine immobile) ou en position verticale (la bobine de fil tourne). Il existe deux porte-bobines sur la broche, un grand (a) et un petit (b). Ces broches ont une utilisation spécifique, selon la taille de la bobine ou l'utilisation des porte-bobines. Utilisez la position horizontale pour du fil standard et la position verticale pour les grosses bobines et les fils spécifiques.

Position Horizontale

Si vous utilisez la broche en position horizontale avec des bobines de fil étroites, placez le grand porte-bobine (a) sous la bobine de fil. Le petit porte-bobine sera placé devant la bobine de fil.

Si vous utilisez de grosses bobines de fil, placez le petit porte-bobine (b) sous la bobine et le grand (a) devant la bobine de fil.

Le côté plat du porte-bobine devra être bien calé contre la bobine, sans aucun espace entre le porte-bobine et la bobine.

Position Verticale

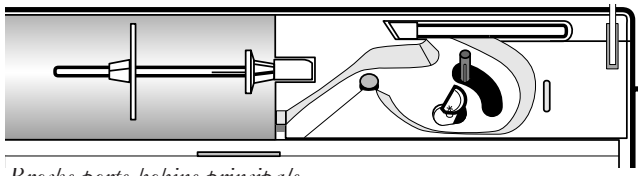
Pour utiliser la broche en position verticale, dépliez-la vers vous. Glissez le grand porte-bobine et placez un rond de feutrine sous la bobine de fil. Ainsi, le fil ne se déroulera pas trop vite.

Broche porte-bobine supplémentaire

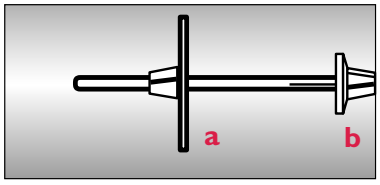
La broche supplémentaire s'utilise lorsque l'on bobine une canette à partir d'une seconde bobine de fil ou bien pour utiliser une seconde bobine lorsque l'on coud avec une aiguille double.

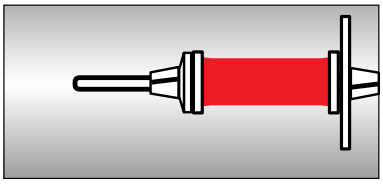
Si vous utilisez la broche supplémentaire, placez le grand porte-bobine (a) ainsi qu'un rond de feutrine sous la bobine de fil.

Broche porte-bobine supplémentaire

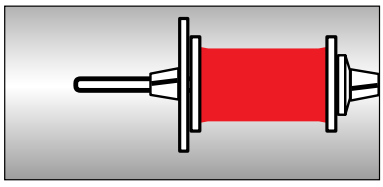


Broche porte-bobine principale

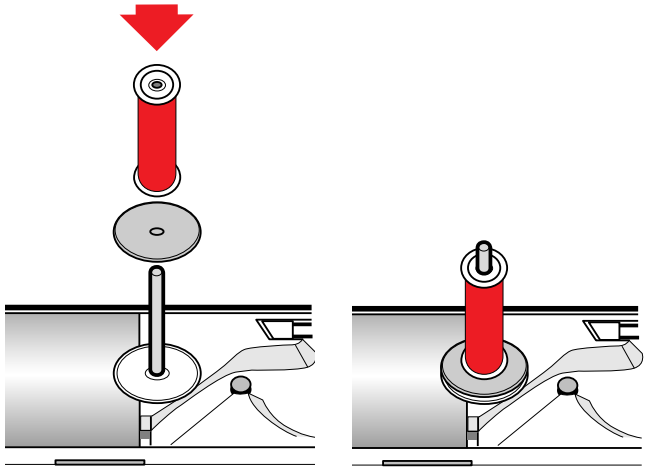


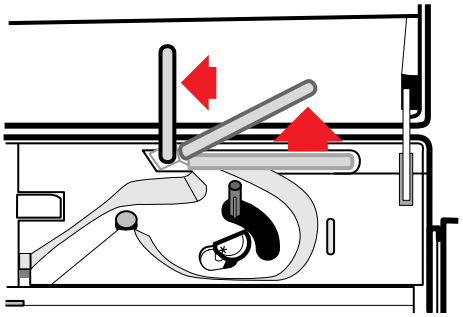


Broche pour petites bobines



Broche pour grandes bobines





Broche porte-bobine supplémentaire

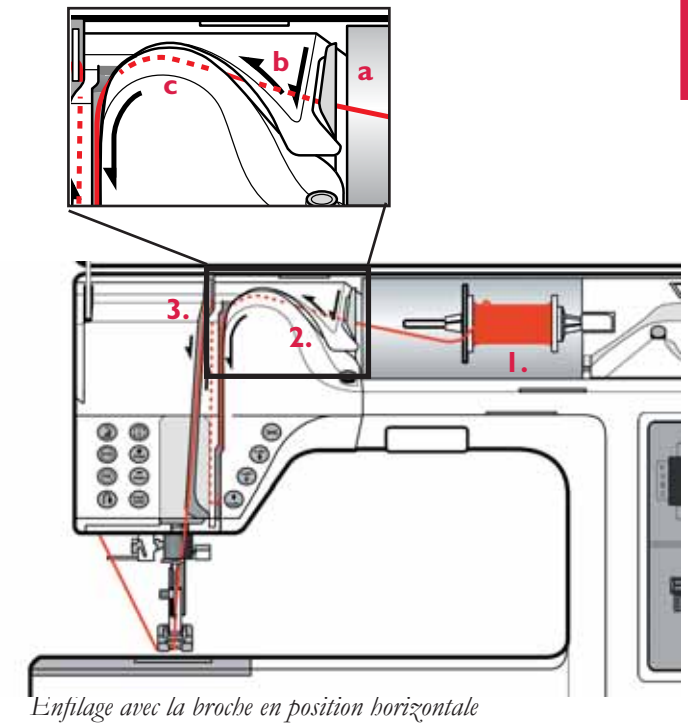
Enfilage du fil supérieur

Lorsque vous enfilez le fil supérieur, assurez-vous que le pied-de-biche est soulevé et que l'aiguille est en position haute. L'enfilage varie selon la position de la broche porte-bobine.

Broche porte-bobine horizontale

1. Tirez la broche vers vous. Placez la bobine sur la broche porte-bobine (suivre les instructions sur la page précédente). Le fil doit se dérouler dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Repoussez la broche vers l'intérieur.

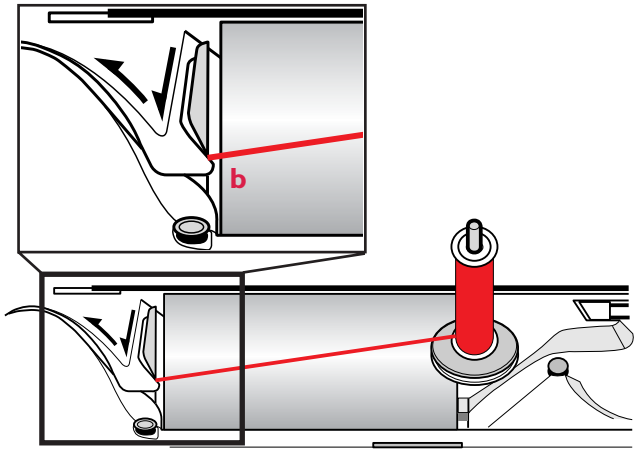
   Tenez le fil dans votre main droite, à proximité de la bobine et amenez l'extrémité du fil dans la direction de la flèche avec votre main gauche.
2. Amenez le fil vers le haut, au-dessus du disque de pré-tension (a) et sous le guide-fil (b). Amenez le fil au-dessus des disques de tension du fil.
3. Continuez l'enfilage dans la direction indiquée par les flèches. Amenez le fil par la droite lorsque vous enfilez dans la fente située sur le releveur de fil.
4. Faites descendre le fil vers le dernier guide, juste au-dessus de l'aiguille.



Enfilage avec la broche en position horizontale

Broche porte-bobine verticale

1. Tirez la broche porte-bobine vers vous. Placez la bobine sur la broche porte-bobine en suivant les instructions sur la page précédente (Position verticale).
2. Enfilez la machine en suivant les instructions ci-dessus mais au lieu d'amener le fil vers le haut et au-dessus du guide de pré-tension, amenez-le directement à travers et à l'intérieur du guide-fil (b).



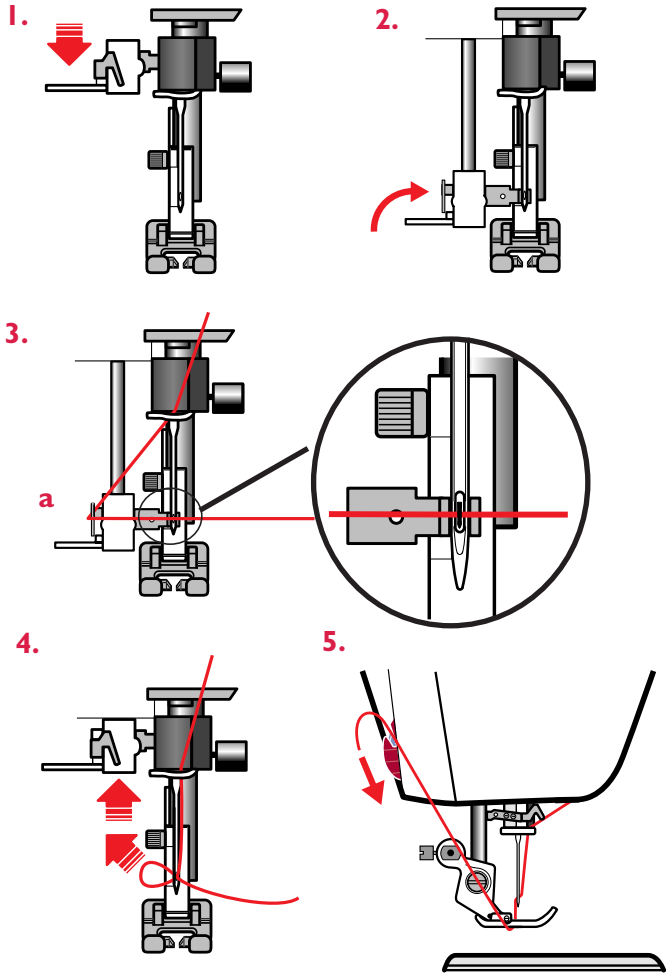
Enfilage avec la broche en position verticale

Enfile-aiguille

Pour utiliser l'enfile-aiguille, l'aiguille doit être en position haute. Nous vous recommandons par ailleurs d'abaisser le pied-de-biche.

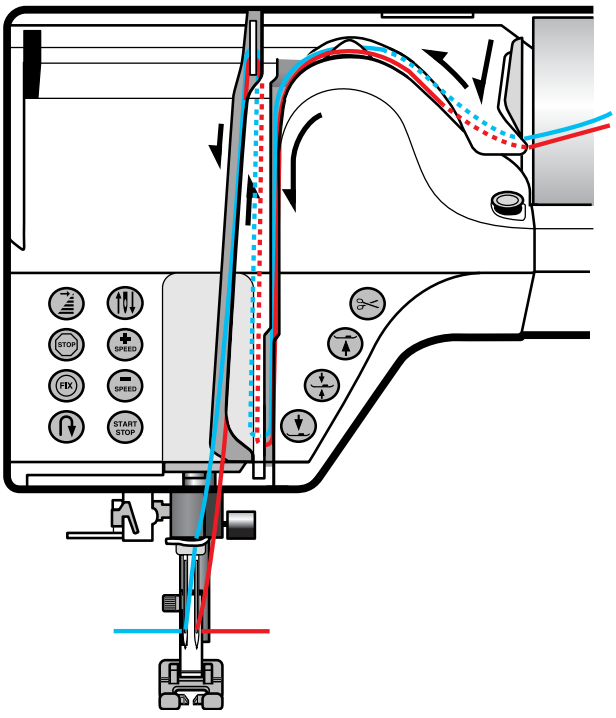
1. Abaissez l'enfile-aiguille jusqu'en bas, derrière l'aiguille.
2. Amenez-le vers l'avant jusqu'à ce que les brides métalliques touchent l'aiguille. Un petit crochet passe à travers le chas de l'aiguille.
3. Placez le fil autour du guide (a) et sous les brides devant l'aiguille, pour qu'il s'engage dans le petit crochet.
4. Laissez l'enfile-aiguille repartir doucement vers l'arrière ; le crochet tire le fil à travers le chas de l'aiguille et forme une boucle derrière l'aiguille. Faites sortir la boucle de fil derrière l'aiguille.
5. Faites passer le fil sous le pied-de-biche et coupez le fil.

Remarque : L'enfile-aiguille ne peut pas être utilisé avec les aiguilles lancéolées, les aiguilles doubles, les aiguilles triples ou lorsque le pied Senseur pour boutonnière est installé. Si vous enfilez votre machine manuellement, assurez vous que l'aiguille est enfilée de l'avant vers l'arrière.La partie blanche sur la cheville du pied-de-biche permet de mieux voir le chas de l'aiguille.



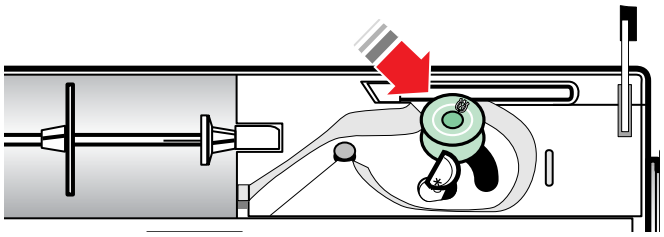
Enfilage des aiguilles doubles

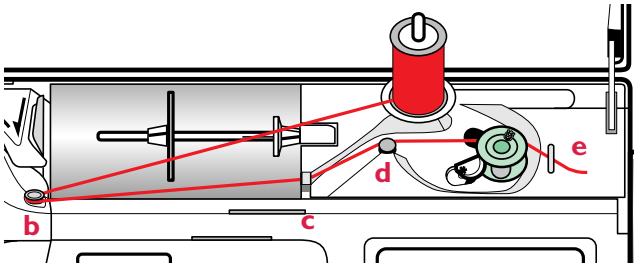
1. Installez une aiguille double. Reportez-vous à la page 16, « Changer l'aiguille ».
2. Utilisez une seconde bobine de fil ou bobinez une canette avec le fil utilisé comme second fil supérieur.
3. **Aiguille gauche (bleu) :** Enfilez la machine selon les instructions de la page 9 (Broche porte-bobine verticale) et vérifiez que le fil se trouve entre les disques de tension **intérieurs**, **à l'intérieur** du dernier guide-fil. Enfilez l'aiguille gauche.
4. **Aiguille droite (rouge) :** Sortez la broche porte-bobine supplémentaire. Placez le grand porte-bobine et un rond de feutrine sur la broche.
5. Placez la bobine de fil ou la canette avec le second fil sur la broche porte-bobine.
6. Enfilez la machine comme précédemment ; cette fois le fil doit se trouver entre les disques de tension de fil **extérieurs, à l'extérieur** du dernier guide-fil. Enfilez l'aiguille droite.



Bobinage de la canette

1. Placez une canette vide avec la marque ⓑ vers l'extérieur, sur l'axe de la canette sur l'avant de la machine. Abaissez l'axe de la canette. Un menu direct s'affiche sur l'écran pour vous indiquer que le bobinage de la canette est engagé.
2. Placez le grand porte-bobine et un rond de feutrine sous le fil sur la broche supplémentaire.
3. Amenez le fil autour du disque de tension de fil (b) en le tirant fermement dans le guide de tension puis sous le guide-fil (c) et au-dessus du guide-fil (d) comme illustré.
4. A partir du haut, bobinez quelques tours de fil dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la canette et passez-le dans le coupe-fil (e).
5. Appuyez sur la pédale de commande ou appuyez sur START STOP. Lorsque la canette est remplie, le bobinage s'arrête automatiquement. Enlevez la canette, coupez le fil (e) et relevez l'axe de la canette.





Bobinage de la canette à partir de la bobine

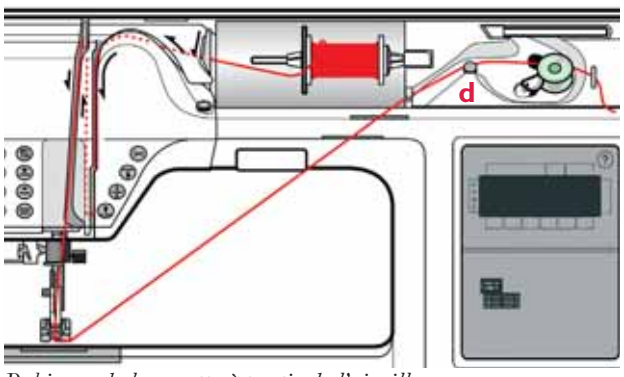
Bobiner la canette à partir de l'aiguille

Assurez-vous que le pied-de-biche et l'aiguille sont en position haute. Utilisez exclusivement des canettes vertes Husqvarna Viking originales.

Utilisez exclusivement un pied-de-biche métallique pour bobiner la canette à partir de l'aiguille.

Pour le bobinage, reportez-vous aux instructions relatives au bobinage de la canette. Mais dans ce cas, le fil sera amené vers le haut à partir de l'aiguille, sous le pied-de-biche et à droite au-dessus du guide-fil (d).

Remarque : Il n'est pas recommandé de bobiner des fils spéciaux tels que le fil invisible ou d'autres fils extensibles à travers l'aiguille. Pour cela, reportez-vous aux instructions relatives au bobinage de la canette.

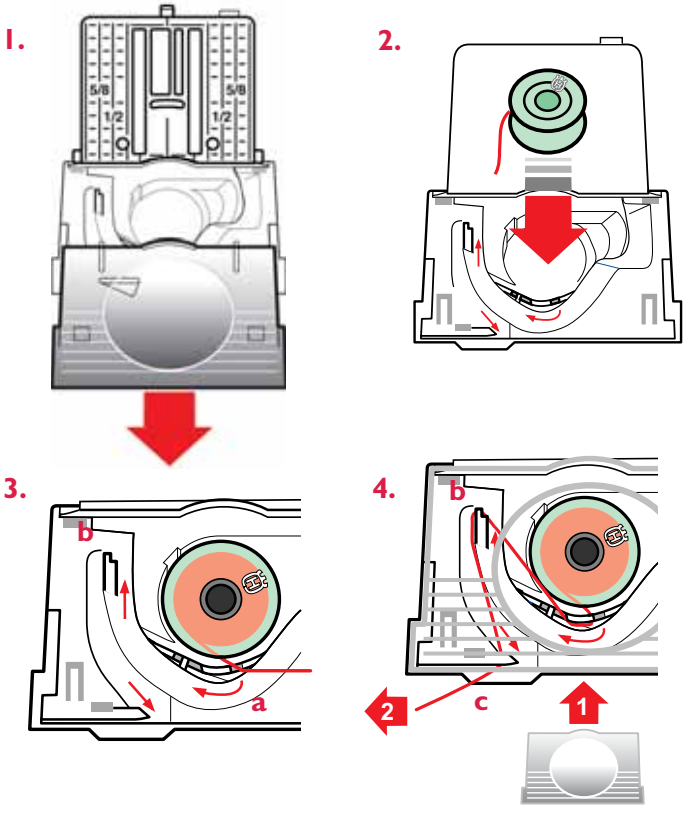


Bobinage de la canette à partir de l'aiguille

Installer la canette dans la machine

⚠ Placer l'interrupteur général sur "Arrêt".

1. Retirez la canette en tirant le capot vers vous.
2. Placez la canette dans la boîte à canette avec la marque ⓑ tournée vers le haut et le fil à gauche de la canette. La canette tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en tirant le fil.
3. Placez un doigt sur la canette pour l'empêcher de tourner et tirez fermement le fil vers la droite puis vers la gauche dans le ressort compensateur de fil (a) jusqu'à ce qu'il s'enclenche.
4. Continuez à enfiler autour de (b) et à droite du coupe-fil (c). Replacez le capot (1). Tirez le fil vers la gauche pour le couper (2).



Boutons de fonction

Redémarrage du point. Ce bouton permet de commencer à coudre le point sélectionné au début du point sans devoir rétablir des réglages spécifiques effectués précédemment.

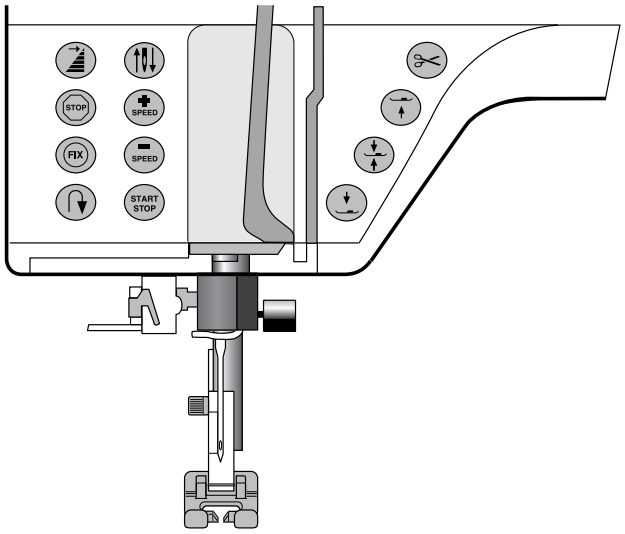
STOP. Ce bouton sert à terminer un point. Votre Quilt Designer II fixe le point et s'arrête automatiquement lorsqu'une séquence de points est terminée. La fonction STOP est annulée lorsque vous appuyez sur le bouton à nouveau ou lorsque vous sélectionnez un nouveau point. Lorsque la fonction STOP est activée, le bouton clignote.
La fonction STOP peut être programmée. Elle peut également être utilisée pour effectuer une broderie monochrome.

FIX. Ce bouton s'active automatiquement lorsque vous sélectionnez un point ou que vous utilisez le coupe-fil. La fonction FIX permet de nouer des points. Le bouton s'allume pendant que la fonction est active. Vous pouvez désactiver cette fonction en appuyant sur le bouton allumé. Lorsque vous commencez à coudre, la Quilt Designer II fait quelques points de noeud et continue avec les points sélectionnés. Appuyez sur FIX pendant la couture et la Quilt Designer II effectue quelques points de noeuds et s'arrête automatiquement. La fonction FIX peut être programmée

Marche Arrière. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, la Quilt Designer II coud vers l'arrière. Le bouton s'allume. Lorsque vous relâchez le bouton, la lumière s'éteint et la Quilt Designer II coud vers l'avant. La longueur maximum pour le point à l'envers est de 3 mm. Pour une marche arrière permanente, appuyez deux fois rapidement sur le bouton avant de commencer à coudre. Le bouton s'allume et la Quilt Designer II coud vers l'arrière jusqu'à ce que la fonction soit annulée en appuyant à nouveau sur le bouton.

Arrêt de l'aiguille en haut/en bas. Appuyez sur ce bouton pour amener l'aiguille en position levée ou abaissée.

Appuyez sur **+ SPEED** ou **- SPEED** pour augmenter ou diminuer la vitesse de couture. Appuyez avant de coudre. Un menu direct s'affiche sur l'écran pour indiquer le réglage de la vitesse. Appuyez sur OK ou commencez à coudre. Le menu disparaît. Vous pouvez modifier le réglage de la vitesse pendant la couture, mais dans ce cas aucun menu direct n'apparaît. Tous



les points de la Quilt Designer II ont une vitesse préréglée de couture recommandée. Lorsque vous choisissez un point, la Quilt Designer II règle automatiquement la vitesse de couture.

START/STOP. Appuyez sur ce bouton pour mettre en marche ou arrêter sans utiliser la pédale de commande. Appuyez sur START/STOP pour commencer et appuyez à nouveau pour arrêter la couture.

Coupe-fil Sélectif. Appuyez sur ce bouton et le fil supérieur et le fil de canette seront coupés automatiquement. Si vous appuyez sur ce bouton avant de commencer à coudre, les fils sont coupés au début du point suivant. Si vous appuyez sur le bouton au cours de la couture, le bouton STOP se met à clignoter et les fils sont coupés à la fin du point. Lorsque les fils sont coupés, le pied-de-biche est soulevé, l'aiguille est amenée en position levée et la fonction FIX est activée. Le coupe-fil Sélectif peut être programmé.

Position haute du pied-de-biche sensitif et position extra-haute. Appuyez sur ce bouton. Le pied-de-biche et l'aiguille sont amenés en position haute. Appuyez encore une fois pour soulever le pied-de-biche encore plus haut, afin de faciliter le passage des tissus épais sous le pied-de-biche. Voir page 13.

Position pivotement du pied-de-biche sensitif. Pour faciliter le positionnement du tissu, appuyez sur ce bouton. Le pied-de-biche s'abaisse dans la position de pivotement. Voir page 13.

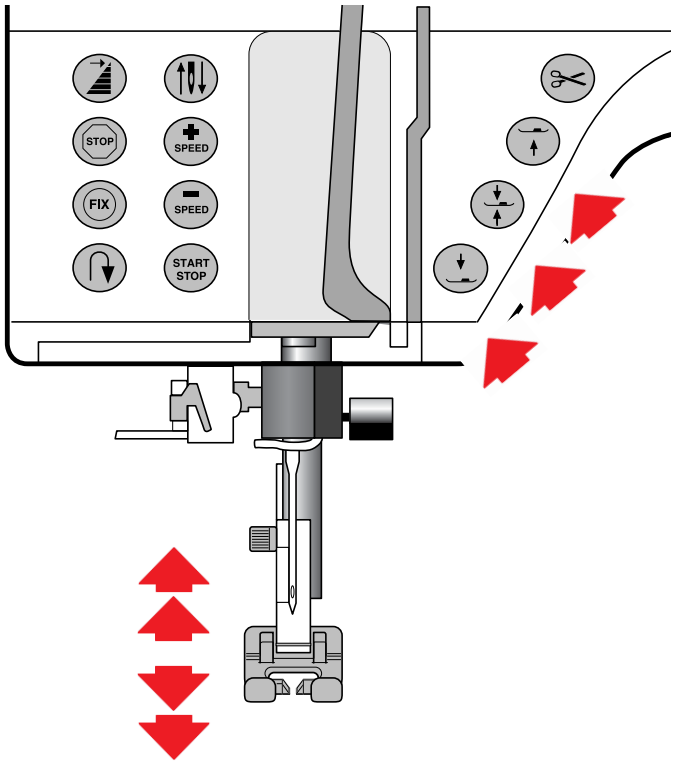
Position basse du pied-de-biche sensitif. Appuyez sur ce bouton. Le pied-de-biche est complètement abaissé et la Quilt Designer II maintient solidement l'ouvrage. Voir page 13.

Pression sensitive du pied-de biche

Lorsque vous choisissez les différentes épaisseurs de tissu dans le Guide de Couture, la pression est automatiquement réglée. Grâce à sa pression sensitive, le pied-de-biche « détecte » l'épaisseur du tissu, de la broderie ou de la couture et permet à la Quilt Designer II de piquer en profondeur et uniformément

Appuyez sur SET sur l'écran pour afficher le réglage actuel de la pression sensitive du pied-de-biche pour le tissu sélectionné.

Vous pouvez régler la pression du pied-de-biche en appuyant sur les touches − + du menu SET 1 Plus le chiffre est élevé, moins la pression sur le tissu est élevée.



Pied-de-biche sensitif

Le pied-de-biche s'abaisse automatiquement lorsque vous commencez à coudre.

Si vous arrêtez de coudre avec l'aiguille en position abaissée, le pied-de-biche se met automatiquement en position de pivotement.

Si vous avez sélectionné **Arrêt de l'aiguille en haut:**

- Le pied-de-biche se soulève et l'aiguille est en position haute. Appuyez deux fois pour atteindre la position extra-haute. Ceci permet de faire passer plus facilement les vêtements épais sous le pied-de-biche.

Si vous avez sélectionné **Arrêt de l'aiguille en bas:**

- Le pied-de-biche se soulève mais l'aiguille reste dans le tissu. Appuyez deux fois - l'aiguille se soulève en position haute et le pied-de-biche est amené en position extra-haute pour retirer facilement le tissu.

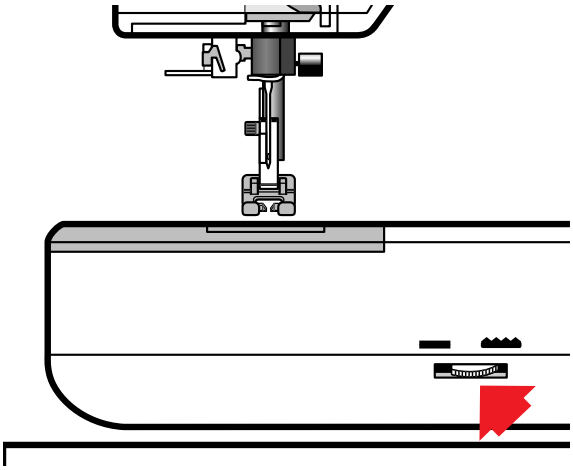
- Règle le pied sur la position de pivotement.

- Abaisse le pied-de-biche.

Abaisser les griffes d'entraînement

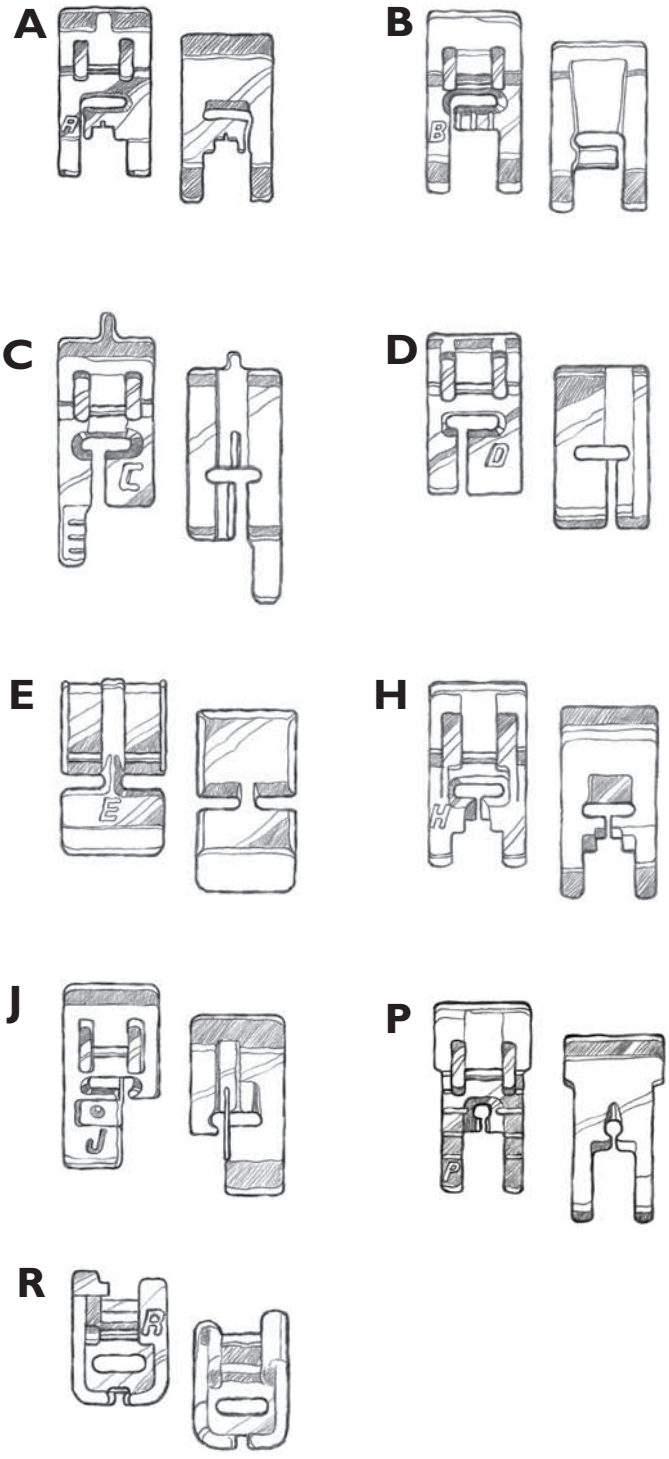
Les griffes d'entraînement s'abaissent lorsque vous tournez la molette située sur le bras libre vers la gauche ▬ . Tournez la molette vers la droite ▲▲▲ pour soulever les griffes d'entraînement. Les griffes d'entraînement se soulèvent lorsque vous commencez à coudre. Elles doivent être abaissées lorsque vous piquez des boutons ou en piqué libre.

En abaissant les griffes d'entraînement, vous placerez plus facilement des tissus épais sous le pied-de-biche. Soulevez-les avant de coudre.



Pieds-de-biche

Les accessoires de la Quilt Designer II incluent un grand assortiment de pieds-de-biche, pour un grand nombre d'applications.



Pied-de-biche A

Ce pied est monté en usine sur la machine. Il est principalement utilisé pour la couture droite et le zig-zag, avec une longueur de point supérieure à 1,0.

Pied-de-biche B

Pour piquer des points en zig-zag rapprochés, avec une longueur de point inférieure à 1,0; d'autres points utilitaires ou décoratifs utilisent ce pied. Le tunnel situé sous le pied est conçu pour passer en douceur par-dessus les points.

Pied-de-biche C

Il s'agit du pied pour boutonnière. Il est muni de lignes de guidage pour déterminer la longueur de la boutonnière. Le repère intermédiaire correspond à un bord de boutonnage de 15 mm. Les deux tunnels situés sous le pied permettent de passer en douceur et bien droit par-dessus les lèvres de la boutonnière.

Pied-de-biche D

Ce pied est utilisé pour les points d'ourlet invisible. Le bord intérieur du pied guide le tissu. La base du pied est conçue pour suivre le bord de l'ourlet.

Pied-de-biche E

Il s'agit du pied pour fermeture éclair, qui peut être installé à droite ou à gauche de l'aiguille, ce qui permet de coudre facilement les deux côtés de la fermeture.

Pied-de-biche H

Ce pied est utilisé pour coudre de la mousse, du plastique ou du cuir. Sa plaque anti-adhésive empêche le tissu de coller au pied.

Pied-de-biche J

Ce pied est utilisé pour surjeter, et réaliser des coutures simples; les points ont une largeur comprise entre 5,0 et 6,0 mm. La cheville empêche la formation de plis sur le bord du tissu.

Pied-de-biche R

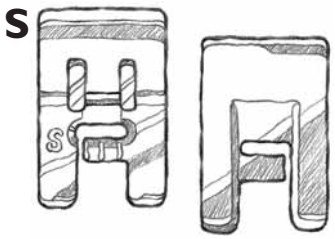
Ce pied est utilisé pour la broderie, les coutures décoratives et la broderie en piqué libre.

Pied-de-biche P

Ce pied est utilisé pour assembler des blocs de patchwork. Le pied est muni de repères de distance de 6 mm et 3 mm.

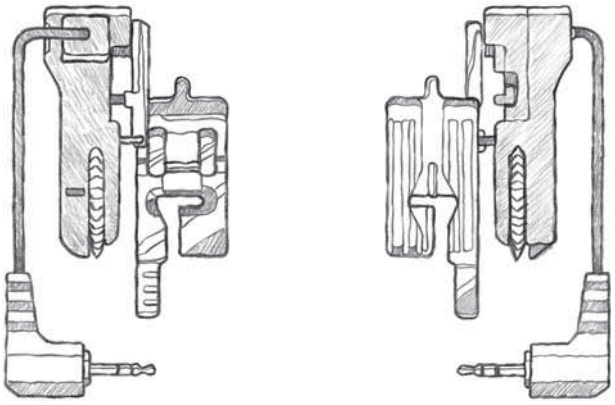
Pied-de-biche S

Ce pied sert à faire des points en mouvement latéral.



Pied Senseur pour boutonnières

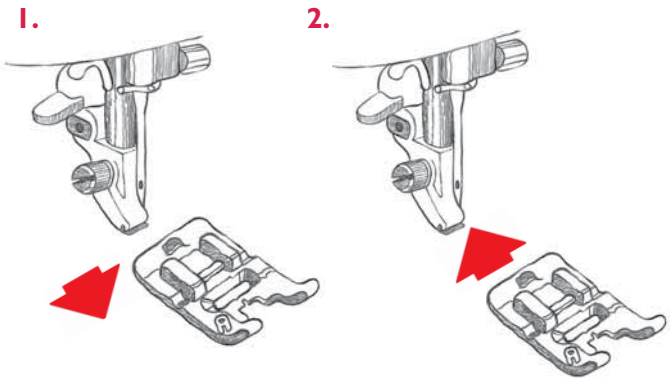
Lorsqu'il est relié à la machine, il mesure la longueur de la boutonnière et coud la taille de la boutonnière qui a été entrée dans la machine. Le repère intermédiaire assure un bord de boutonnage de 15 mm.



Changement du pied-de-biche

⚠ Placer l'interrupteur général sur "Arrêt".

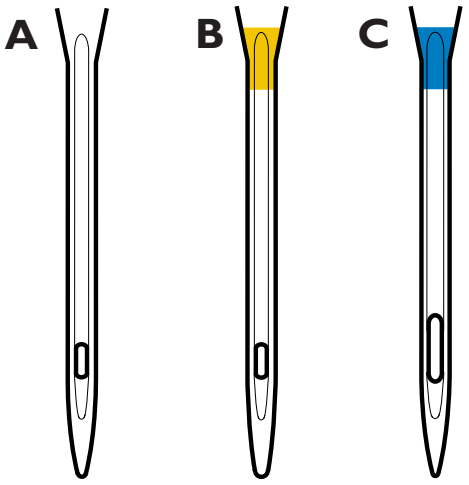
1. Assurez-vous que l'aiguille est dans sa position la plus haute. Tirez le pied-de-biche vers vous.
2. Alignez le tourillon du pied entre le ressort et le support du pied-de-biche. Appuyez jusqu'à ce que le pied s'enclenche en position.



Aiguilles

L'aiguille de la machine à coudre joue un rôle fondamental dans la qualité de la couture. Pour être sûr d'avoir une bonne aiguille, il est recom-mandé d'utiliser des aiguilles de type 130/705H.

Le compartiment à aiguilles qui accompagne la Quilt Designer II contient des aiguilles des principales tailles utilisées pour la couture des tissus extensibles et non extensibles.



A - Aiguilles standard 70, 80, 90

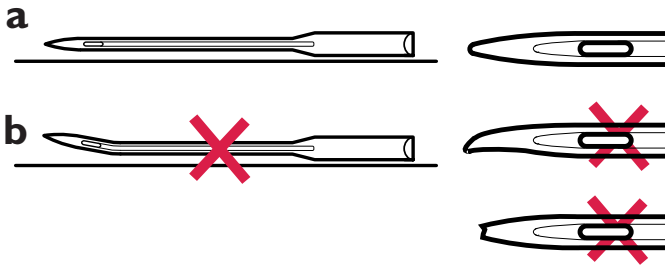
Ces aiguilles servent à coudre tous les tissus non extensibles. La pointe de l'aiguille est conçue pour pénétrer entre les fils du tissu sans endommager le tissu.

B - Aiguilles stretch 75, 90

Ces aiguilles sont indiquées pour coudre les tissus en maille ou extensibles. L'aiguille stretch est identifiée par un repère jaune et a une pointe ronde.

C - Aiguilles Jeans 90, 100

Ces aiguilles sont conçues pour piquer les tissus épais non extensibles, comme le jean, la toile, le cuir. L'aiguille jeans est identifiée par un repère bleu et a une pointe extrêmement fine pour faciliter la pénétration dans le tissu.



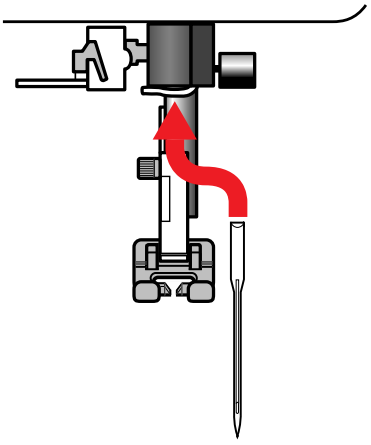
Remarque : Nous vous recommandons de changer souvent et de toujours utiliser des aiguilles avec une pointe acérée (a).

Une aiguille épointée (b) peut être à l'origine de points sautés ou occasionner la cassure de l'aiguille, la rupture du fil. Une aiguille défectueuse peut également endommager la plaque à aiguilles.

Changement de l'aiguille

⚠ Placer l'interrupteur général sur "Arrêt".

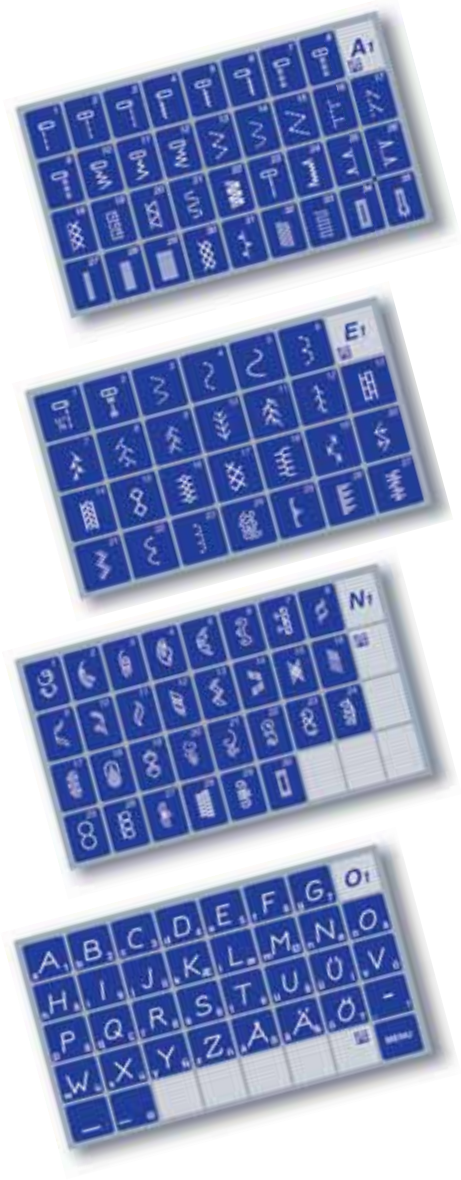
1. Desserrez la vis à aiguille à l'aide d'un tournevis.
2. Retirez l'aiguille.
3. Enfoncez la nouvelle aiguille avec le côté plat vers l'arrière, jusqu'à ce qu'elle se bloque.
4. Resserrez la vis correctement avec le tournevis ou la clé multifonctions.



d-Cards interchangeables

La Quilt Designer II vous propose des cartes d-Cards interchangeables. Il existe trois sortes de d-Cards; Les cartes de points Stitch d-Cards (pour la couture classique), les cartes de broderie Embroidery d-Cards (pour la broderie) et des cartes d'enregistrement Personal d-Cards (pour sauvegarder vos propres motifs).

Il existe plusieurs cartes de points Stitch d-Cards. Chaque carte de points Stitch d-Card vous propose juqu'à 35 points différents. Quatre cartes de points Stitch d-Cards sont fournies avec la machine; La carte A1 Points utilitaires, la carte N1 Points mode et la carte, E1 Patchwork et Application, O1 Caractères.



Points utilitaires

La carte de points Stitch d-Card A1, Points utilitaires (Utility Stitches), vous propose de nombreux points utilisés pour la couture classique ; points droits, points zig-zag, surfilage et talon plat. Vous trouverez également des boutonnières et des points qui se prêtent parfaitement au reprisage et au raccomodage sur la carte de points Stitch d-Card A1, Points utilitaires (Utility stitches).

Patchwork et Application

La carte de points Stitch d-Card E1 présente une variété de points pouvant être utilisés pour le patchwork et les applications.

Points Mode

La carte de points Stitch d-Card N1 Points Mode (Fashion) vous propose une multitude de points décoratifs.

Caractères

La carte de points Stitch d-Card O1 Caractères (Block letters), vous propose des lettres majuscules, minuscules ainsi que des chiffres et des caractères spéciaux.

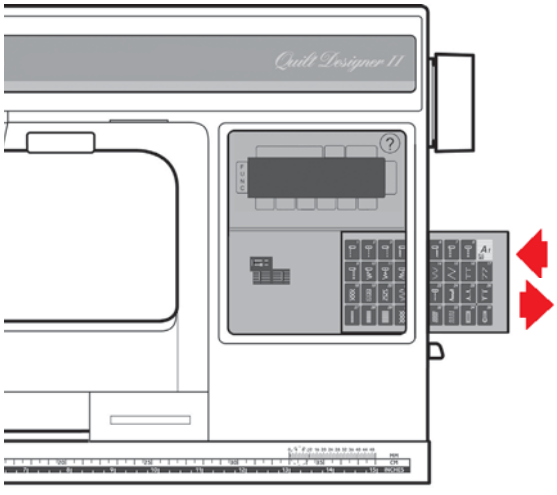
Remarque: Sur le côté droit de chaque d-Card est situé un petit carré en pointillé qui confirme les informations contenues sur la d-Card.

Insertion de la carte d-Card

- Glissez la carte d-Card dans la fente située sur le côté droit de la machine.
- Pour sélectionner un point, appuyez sur le symbole correspondant au point désiré. Le point sélectionné ainsi que le pied recommandé s'affichent.

Changement de la carte d-Card

- Pour changer la carte d-Card, appuyez sur le bouton situé sur le côté droit de la machine et la carte d-card sera éjectée.
- Tirez la carte d-Card.
- Insérez une nouvelle carte d-Card (reportez-vous aux instructions ci-dessus).



Ecran Tactile

La Quilt Designer II est dotée d'un grand Ecran Tactile sur la face avant de la machine. L'Ecran Tactile est très simple à utiliser. Effleurez-le pour sélectionner une fonction ou un point.

L'Ecran Tactile est constitué de deux parties. Dans la partie supérieure, l'affichage de l'écran qu'il suffit d'effleurer pour accéder aux fonctions proposées par la Quilt Designer II. La partie inférieure de l'Ecran Tactile est consacrée à la d-Card. Lorsqu'une carte d-Card est inserée dans la machine, sélect-ionnez les différents points (ou le motif de broderie).

Menus Ecran Tactile

L'Ecran Tactile vous propose 5 fonctions différentes; GUIDE DE COUTURE, SET, AJUSTER, FUNC and HELP. Lorsque vous sélectionnez une fonction, l'onglet s'active et devient noir (à l'exception de FUNC et HELP qui s'affichent sur l'Ecran Tactile).

Lorsque vous allumez votre machine, l'écran s'allume et un écran de bienvenue apparaît avec le numéro de la version du logiciel. Les modes NORM et AJUSTER sont activés par la suite.

Guide de couture (Non Extensible Moyen)

Sélectionnez le type de tissu, l'épaisseur et la technique de couture à partir du Guide de Couture et la Quilt Designer II sélectionnera le point et les réglages appropriés (voir page 19).

SET

Appuyez sur SET pour modifier les réglages et fonc-tions par défaut de la machine (voir pages 20-22).

AJUSTER

Utilisez cette fonction pour ajuster la longueur et la largeur, l'élongation et pour inverser le point (voir page 23).

FUNC

Appuyez sur FUNC pour vous déplacer entre les modes NORM, PROG and REP.

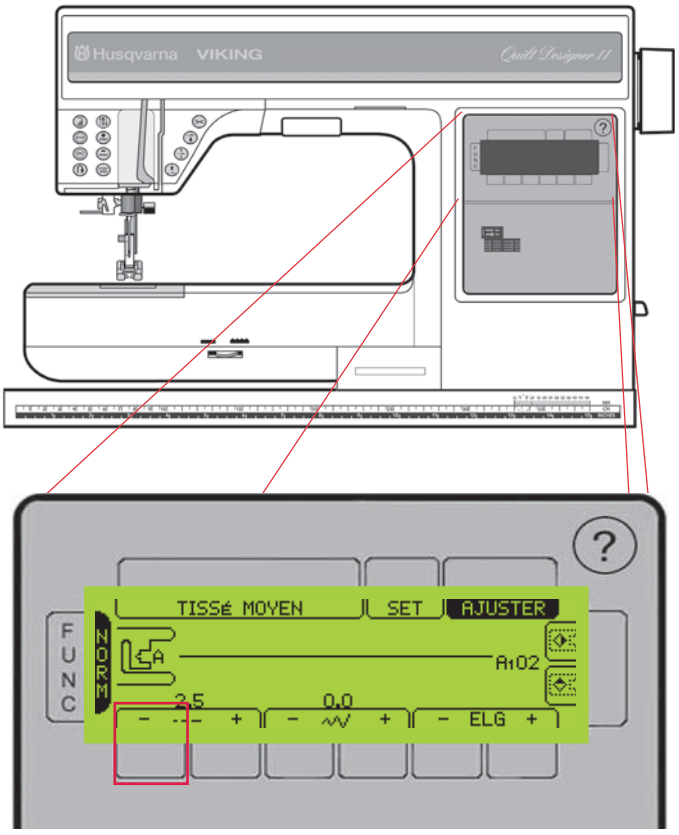
NORM est utilisé pour la couture classique.

PROG est utilisé pour programmer des lettres ou des suites de points décoratifs (voir page 64).

REP s'utilise pour coudre les combinaisons de points qui ont été programmées dans PROG (voir page 66).

HELP (?)

Vous recommande la taille et le type de l'aiguille appropriés, vous indique à quel moment vous devez abaisser les griffes d'entraînement, vous donne des informations sur l'entoilage, les boutonnières, etc. (voir page 23).



Les touches en gris foncé qui entourent l'écran sont des zones tactiles étendues pour activer l'icône située à côté de celles-ci.

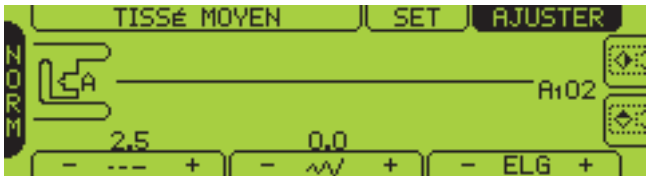
Guide de Couture

Sélectionnez le type de tissu et la technique de couture à partir du Guide de Couture, la Quilt Designer II sélectionne le point et les réglages appropriés (voir page 28). Le Guide de Couture est toujours actif sauf en mode broderie .

Pour afficher le Guide de Couture, appuyez sur l'onglet du Guide de Couture:

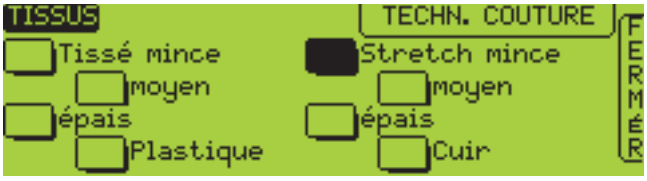
TISSÉ MOYEN

Le Guide de Couture comporte deux menus différents, Tissu et Technique de couture.



Tissu

Le menu Tissu permet de sélectionner 8 types de tissus et épaisseurs. Sélectionnez le tissu; la touche du tissu sélectionné devient noire et le menu Technique de couture s'affiche immédiatement.

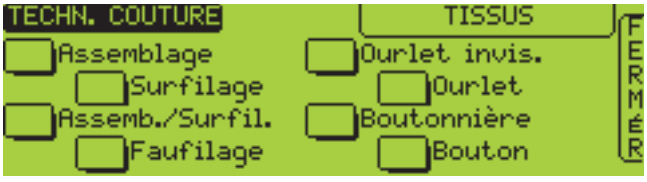


Technique de couture

Choisissez parmi 8 techniques de couture différentes. Le bouton correspondant à la technique de couture choisie devient noir. La Quilt Designer II sélectionne le point, la tension de fil, la longueur et la largeur de point, la vitesse de couture, la pression du pied-de-biche appropriés et recommande le pied-de-biche pour votre projet.

Pour sélectionner une nouvelle technique de couture, appuyez sur une autre touche de technique.

Pour vous déplacer entre les menus de tissu et de technique de couture, utilisez les touches de TISSUS et TECHN. COUTURE.



Pour fermer le Guide de Couture, appuyez sur FERMéR.

Une fois que vous avez fermé le Guide de Couture, le tissu sélectionné s'affiche sur l'onglet correspondant au Guide de Couture.

Le tissu sélectionné s'affiche sur l'onglet correspondant au Guide de Couture

Remarque : Reportez-vous aux pages 28-37 pour de plus amples explications sur le Guide de Couture.

Menu SET

Appuyez sur SET pour ignorer le réglage automatique et procéder aux réglages manuellement. Il existe cinq menus SET différents. Appuyez sur SUITE pour passer de l'un à l'autre. Vous pouvez changer de menu en appuyant sur SET à plusieurs reprises. Les différents menus sont numérotés de 1 à 6 (voir ci-dessous):

SET 1, SET 2, SET 3, SET 4, SET 5, SET 6

Une fois que vous avez modifié les réglages par défaut pour la tension de fil, la pression du pied-de-biche et l'équilibre du pied , les réglages s'appliqueront à tous les points. Les réglages seront enregistrés tant que la Quilt Designer II sera allumée. Certains réglages resteront actifs même si vous éteignez et redémarrez votre Quilt Designer II, comme les réglages pour l'aiguille double et le pied Senseur Q. Lorsque vous allumez votre machine, un menu direct vous indique si de tels réglages ont été effectués.

Si un réglage a été modifié, la couleur du chiffre correspondant s'affiche en négatif : Le texte devient vert avec un fond noir.

SET 1

Tension du fil supérieur - +

Réglez la tension de fil en appuyant sur + ou −. Le chiffre vous indique les réglages de tension de fil. Plus le chiffre est élevé, plus la tension du fil est importante.

Pression du pied-de-biche

- + ↓ ↑

Réglez la pression du pied-de-biche en appuyant sur + ou −. Les chiffres vous indiquent le réglage de la pression. Plus le chiffre est élevé, plus la pression sur le tissu est élevée. Si un point en piqué libre est sélectionné, le pied-de-biche sensitif se met automatiquement en position haute. La hauteur du pied-de-biche peut être réglée en appuyant sur ↓ ou ↑.

Equilibre - Bal +

Réglez l'équilibre du pied en appuyant sur + ou − . Le chiffre vous indique le réglage de l'équilibre. Lorsqu'une boutonnière est sélectionnée, les boutons d'équilibre règlent la densité de la lèvre droite de la boutonnière. (Voir page 45, Equilibre des boutonnières).

SET 2

Sécurité de l'aiguille double

Lorsque vous choisissez d'utiliser une aiguille double, indiquez l'espace entre les deux aiguilles. Appuyez sur 0 pas à pas jusqu'à ce que la valeur correcte s'affiche. Pour une aiguille simple standard, appuyez sur 0.

Position d'arrêt de l'aiguille

Appuyez sur ou sur pour régler l'arrêt de l'aiguille en haut ou en bas. Le bouton de fonction sur la machine (page 12) est une autre possibilité pour programmer la position d'arrêt de l'aiguille.

Sauvegarder ou charger

Pour sauvegarder votre réglage de points favori, appuyez sur Enr. Chrg. Pour coudre le point plus tard, appuyez sur Enr. Chrg.

SET 3

FIX

Si vous souhaitez désactiver la fonction FIX, appuyez sur Manu.

Pied Sensitif

Appuyez sur Manu pour annuler la position d'abaissement et de pivotement du pied-de-biche.

Coupe-fil sélectif

Si vous préférez actionner le coupe-fil manu-ellement, appuyez sur Manu. (Le coupe-fil sélectif sera activé uniquement en mode broderie.)

SET 4

Broderie en piqué libre - V101 et V102

Activez cette fonction pour la broderie en piqué libre. Apputyez sur V101 pour le point droit. Appuyez sur V102 pour le zig-zag.

Pied Senseur Q

Appuyez sur Q pour activer le pied Senseur Q. Appuyez sur R pour revenir aux réglages standard.

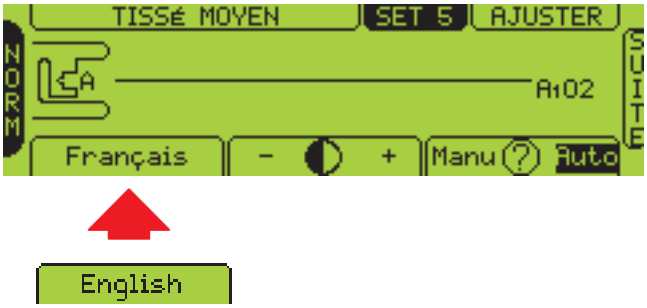
Le trou dans le pied Senseur Q étant trop étroit pour permettre à l'aiguille de se déplacer latéralement, la largeur du point est automatique-ment réglée sur 0 pour tous les points lorsque Q est selectionné.

Remarque : Le pied Q est un accessoire en option pour la couture, la broderie et le quilting en piqué libre sur des tissus épais ou molletonnés.

SET 5

Langue English

Pour changer la langue sur l'Ecran Tactile, appuyez sur English jusqu'à ce que la langue désirée s'affiche. Ces réglages resteront actifs tant qu'ils ne seront pas modifiés.



Contraste de l'Ecran Tactile - +

Appuyez sur − ou + pour augmenter ou réduire le contraste sur l'Ecran Tactile.

Menu d'aide directe Man Auto

Lorsque la touche Auto est sélectionnée, un menu d'aide directe s'affiche automatiquement pour vous donner des conseils de couture. Si vous appuyez sur Manu, ces conseils apparaîtront lorsque vous le souhaitez en appuyant sur ?.

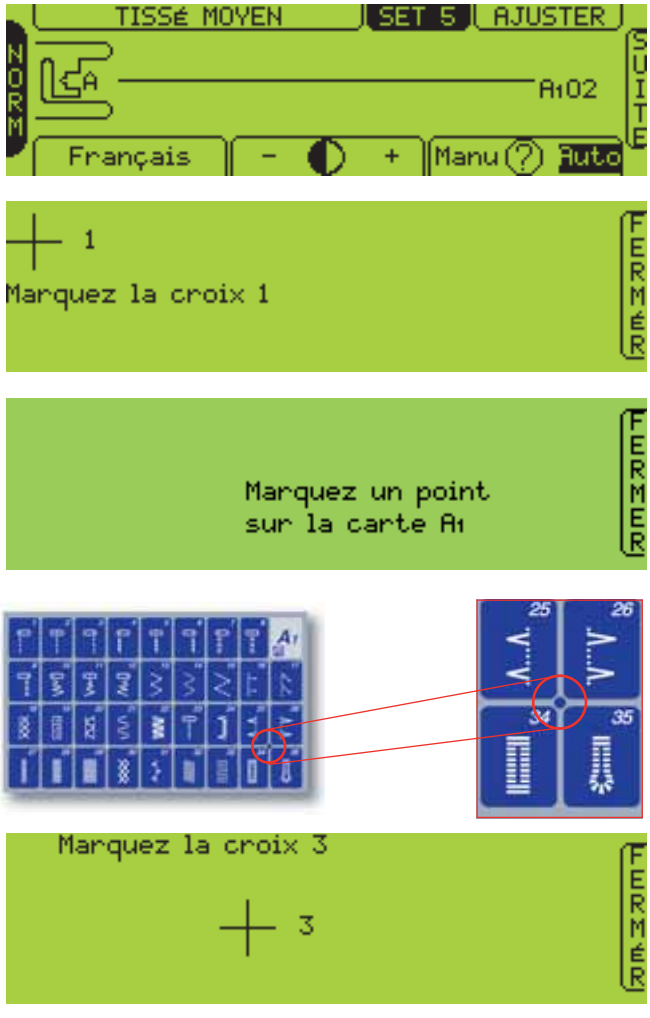
SET6

Equilibrage de l'Ecran Tactile

Si vous appuyez sur un menu ou une fonction, que vous n'obtenez pas de réponse ou que la fonction située à côté de la fonction désirée est activée, il faut procéder au rééquilibrage de l'Ecran Tactile.

L'Ecran Tactile est équilibré à l'usine Husqvarna Viking, mais les réglages sont susceptibles de subir des modifications au cours du transport ou de la livraison. Il vous suffit de réequilibrer l'Ecran Tactile si vous rencontrez des problèmes de précision lorsque vous utilisez les touches à l'écran.

Pour rééquilibrer l'Ecran Tactile, ouvrez SET 6. Appuyez sur et l'écran d'équilibrage apparaît.



1. Appuyez sur le centre de la croix n°1. Il vaut mieux utiliser un objet pas trop pointu comme le talon d'une aiguille de machine à coudre par exemple. La croix disparaît pour vous indiquer que le premier repère a été posé.
2. Insérez la carte de points Stitch d-Card A1. Appuyez sur le point situé sur la d-Card pour poser le second repère.

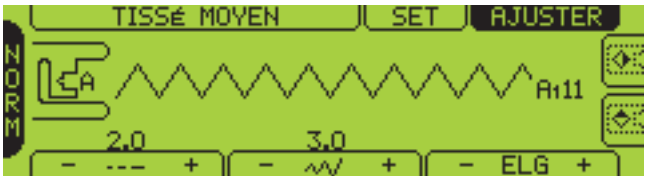
Vous pouvez appuyer sur FERMéR pour quitter l'écran d'équilibrage sans enregistrer les modifications.

3. Une nouvelle croix apparaît sur l'Ecran Tactile. Appuyez au milieu de cette croix pour terminer l'équilibrage.

Remarque: Lorsque vous procédez à l'équilibrage de l'écran, veillez à opérer sur les zones des croix uniquement. Si vous intervenez sur d'autres zones, l'écran peut être déséquilibré. Un écran déséquilibré requiert l'intervention d'un technicien agréé.

Menu AJUSTER

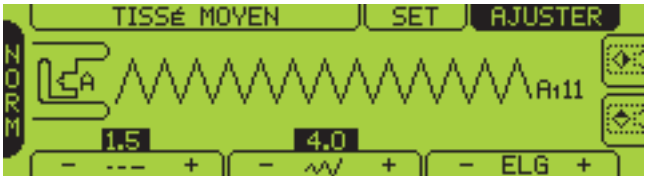
Appuyez sur AJUSTER pour ignorer les réglages par défaut et pour régler manuellement la longueur et la largeur de points. L'élongation et l'inversion de points verticalement ou horizontalement peuvent également être réglés dans le menu AJUSTER.



La longueur - --- +, la largeur - ∿∿ + et l'élongation - ELG + peuvent être modifiés en appuyant sur + ou −. Les réglages minimum et maximum sont indiqués par un « bip » sonore.

Remarque: Vous pouvez modifier l'élongation unique-ment pour les points en passé plat (Voir page 63).

Lorsqu'un réglage a été effectué, la couleur du chiffre vous indiquant le changement se met en négatif : le texte devient vert avec un fond noir. Les boutons d'inversion de l'image, sont mis en évidence en noir lorsqu'ils ont sélectionnés.



Les réglages qui ne sont pas disponibles n'ont pas de chiffre. Un « bip » sonore vous indique qu'ils ne sont pas disponibles.

Menu HELP

Appuyez sur ? dans le coin supérieur droit de l'Ecran Tactile et le menu d'aide s'affiche.

Le menu Help fournit des informations sur le type d'aiguille, le pied-de-biche, l'entoilage, etc.

Le menu SET 5 vous permet d'avoir le menu d'aide automatiquement en appuyant sur Auto ou Manu (voir page 22). Si vous sélectionnez Auto, le menu d'aide apparaîtra automatiquement.

Pour quitter le menu ? appuyez sur FERMÉR.

Exemples des symboles dans le menu ? :

Aiguille normale

Entoilage

Fil supérieur, taille 40

Fil de canette, taille 70

Pied-de-biche

Plaque anti-adhésive

Pied-de-biche avec cordonnet

Plaquette élévatrice

Griffes d'entraînement en haut

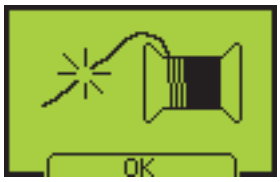
en bas

Menus directs

La Quilt Designer II vous offre une variété de menus directs qui s'affichent sur l'Ecran Tactile pour vous indiquer la marche à suivre lorsque la Quilt Designer II s'arrête ou ne coud pas. Les menus directs vous informent notamment que le fil supérieur s'est cassé ou que la canette est vide. Retrouvez ci-dessous les menus directs les plus fréquents.

Rupture du fil supérieur

Votre Quilt Designer II s'arrête automatiquement si le fil supérieur manque ou s'il est cassé. Renfilez le fil supérieur, appuyez sur OK et continuez à coudre.

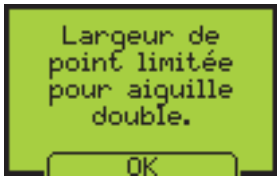


Canette vide

Votre Quilt Designer II s'arrête automatiquement lorsque la canette est presque vide. Remplacez la canette vide par une pleine, appuyez sur OK et continuez à coudre.(Vous pouvez continuer à coudre jusqu'à ce que la canette soit vide.)

Aiguille double

Lorsque la touche de sécurité de l'aiguille double est sélectionnée dans le menu SET 2, la largeur des points est limitée. Si vous sélectionnez un point trop large, le menu direct de l'aiguille double s'affiche. La largeur du point sélectionné est réglée automatiquement pour s'adapter à l'aiguille double. Le menu direct de l'aiguille double s'affiche également si la touche de sécurité de l'aiguille double est activée lorsque la machine est allumée.



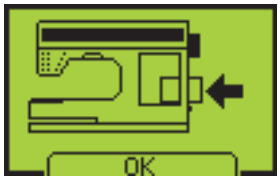
Appuyez sur SET 2, appuyez sur la touche de l'aiguille simple pour annuler la sécurité de l'aiguille double.

Pied Senseur Q

Le menu direct du pied Senseur Q apparaît si la fonction est activée dans SET 4 lorsque la machine est allumée.

Pas de d-card insérée

Si vous essayez de sélectionner un point dans la zone pour la carte d-card sur l'Ecran Tactile, La Quilt Designer II vous informe si aucune carte d-card a été insérée.



d-Card non valable

La Quilt Designer II vous informe si la puce située à l'arrière de la d-Card n'est pas correctement connectée au connecteur d-Card. Ejectez la d-Card, essuyez-la avec un chiffon sec et insérez-la à nouveau. Si l'avertissement apparaît à nouveau, il est possible que la puce mémoire soit endommagée (Contactez votre Distributeur Agréé pour de plus amples informations).

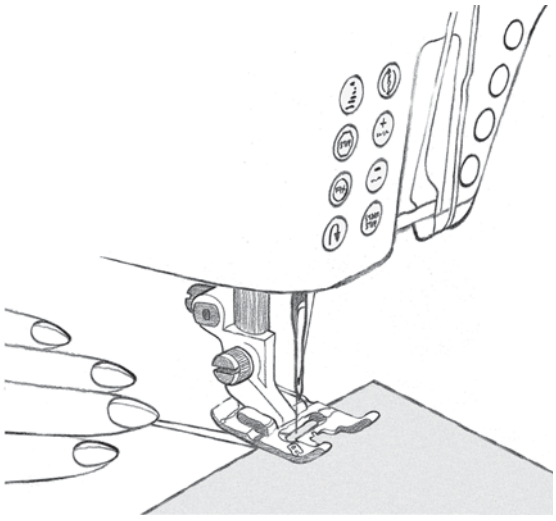
Commencer à coudre

Il existe deux façons de sélectionner des points avec la Quilt Designer II : à partir du Guide de Couture ou en sélectionnant un point à partir d'une carte d-card.

Le Guide de Couture

- Appuyez sur l'onglet Guide de Couture sur l'Ecran Tactile. Sélectionnez le type de tissu utilisé. Sélectionnez ensuite la technique de couture désirée.
- Faites passer le fil supérieur et le fil de canette sous le pied-de-biche vers l'arrière.

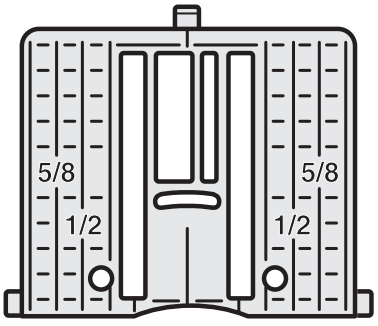
  Remarque : Pour de meilleurs résulats quand vous commencez à coudre au bord du tissu, placez un doigt sur les fils pour les maintenir en place.
- Placez le tissu sous le pied-de-biche.
- Appuyez sur la pédale de commande et commencez à coudre. Le pied-de-biche s'abaisse automatiquement.
- S'il faut ajuster le tissu, appuyez sur le bouton de pivotement .



Remarque : Utilisez le bouton START STOP pour mettre en marche et arrêter la machine sans utiliser la pédale de commande.

Plaque à aiguille

La plaque à aiguille pour une couture en zig zag, munie de repères en pouces, est utile pour le patchwork. Concernant les plaques à aiguille en option, reportez-vous au Guide d'utilisation des accessoires.



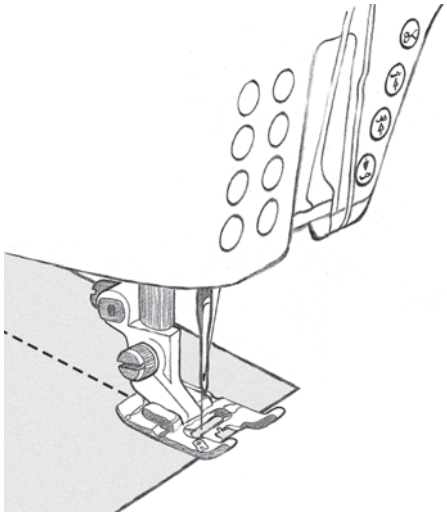
La carte de points Stitch d-Card

Suivez les instructions ci-dessus, mais au lieu de consulter le Guide de Couture, sélectionnez un point directement sur l'une des cartes de points Stitch d-card (voir page 17).

Terminer de coudre

- Levez le pied de la pédale de commande. Si vous cousez sans utiliser la pédale de commande, arrêtez la machine en appuyant sur START STOP.
- Appuyez sur le Coupe-fil Sélectif .

  La Quilt Designer II coupe le fil supérieur et le fil de canette. Le pied-de-biche et l'aiguille se mettent automatiquement en position haute.



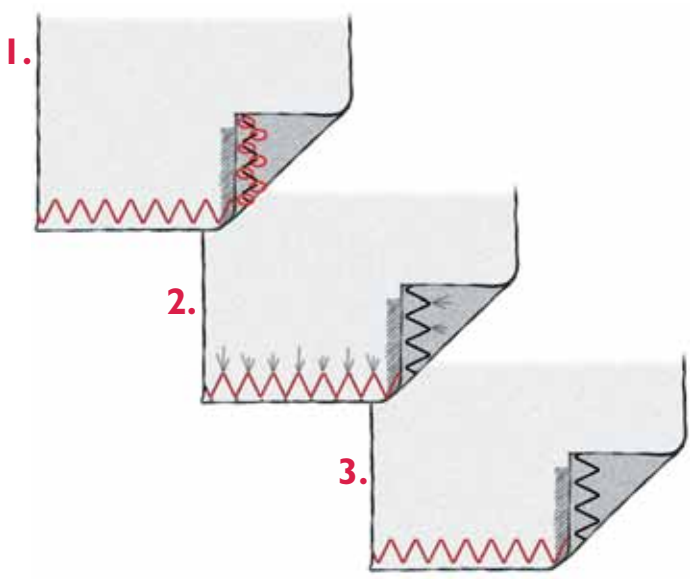
Tension du fil

Le Guide de Couture règle automatiquement la tension de fil selon le tissu sélectionné et la technique de couture. Pour régler la tension pour des tissus ou des techniques spécifiques, voir page 20.

Pour vous rendre compte de la tension correcte du fil, cousez quelques échantillons de points zig-zag avec différents réglages.

1. Commencez par une tension trop lâche, à savoir sur le chiffre le plus bas. Le fil inférieur sera droit tandis que le fil supérieur sera tiré sur l'envers.
2. Si la tension est réglée sur le chiffre le plus élevé, l'effet inverse se produira et la couture risque de faire des plis.
3. Pour obtenir le tension correcte du fil, les deux fils doivent s'entrecroiser au milieu des deux couches de tissu ou, dans le cas des points décoratifs, sur l'arrière.

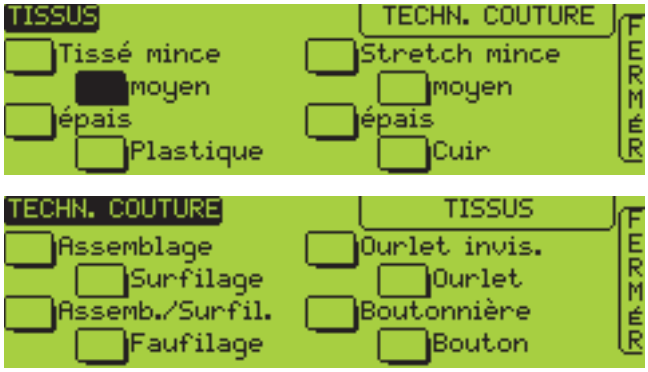
Faites quelques essais sur une chute de tissu que vous désirez coudre et contrôlez la tension.



Couture utilitaire et vêtements

Guide de Couture

Votre Quilt Designer II est équipée du Guide de Couture Exclusif Husqvarna Viking.
Lorsque vous entreprenez un projet de couture, appuyez sur le Guide de Couture. Le menu s'affiche sur l'Ecran Tactile. Sélectionnez votre type de tissu et son épaisseur. Le menu Technique de Couture s'affiche. Sélectionnez la technique de couture que vous allez employer. Le Guide de Couture règle automatiquement le point, sa longueur et sa largeur, la tension du fil, la pression du pied-de-biche et la vitesse de couture les plus appropriés à votre ouvrage. Un gain de temps appréciable!
Votre Guide de Couture Husqvarna Viking est toujours actif lorsque vous utilisez une carte de points Stitch d-card. En programmation, le Guide de Couture n'est pas actif, par conséquent, il vous suffit d'entrer l'épaisseur et le type de tissu utilisé pour votre projet. Le Guide de Couture fait le reste et règle vos choix de points.



Sélection du tissu

Non extensible ou maille

La différence entre les tissus est la façon dont les fils sont assemblés. Les tissus non extensibles sont formés de deux systèmes de fils, la chaîne et la trame. Un tissu en maille est formé d'un seul système de fils et de points entrelacés. Le tissu en maille est extensible. En règle générale, il est recommandé de sélectionner Non extensible pour les tissus stables non extensibles et Extensible pour les tissus élastiques.

Non extensible fin : pour la mousseline de soie, l'organza, la batiste, les soies, les lainages fins, etc.

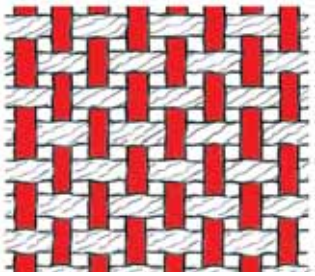
Non extensible moyen : pour le calicot, les tissus de matelassage, le crêpe de laine, le drap foulé, etc.

Non extensible épais : pour le denim, le drap de laine, la toile, etc.

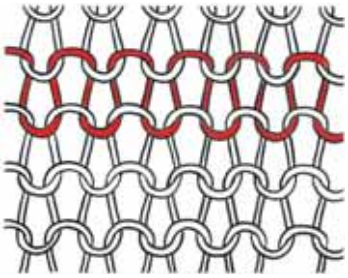
Extensible fin : pour la charmeuse, le tricot, le nylon, le jersey en maille simple etc.

Extensible moyen : pour la maille double, la peluche, le lycra, etc.

Extensible épais : pour les tricots, le molleton, etc.



Tissu non extensible

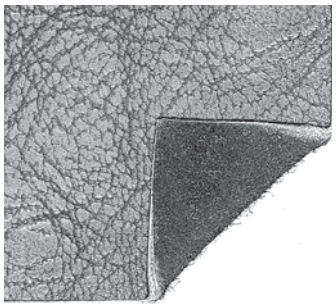


Tissu extensible

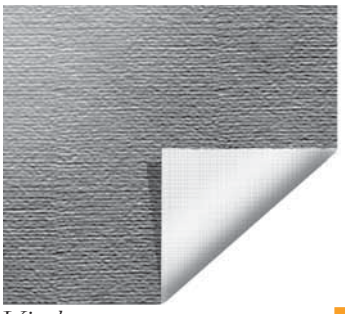
Cuir

Le cuir est une peau d'animal dont le pelage (fourrure) a été enlevé. Le cuir peut être souple ou suédé et a une certaine élasticité.

Cuir: pour la suédine et le cuir véritable.



Cuir



Vinyle

Vinyle

Le vinyle est un matériau synthétique dont l'envers est souvent tissé. Le vinyle peut être souple ou structuré et certains types de vinyle sont élastiques.

Vinyle: pour le cuir artificiel et la suédine.

Fil

Fil à coudre multi-usage

Fil synthétique, en coton ou polyester recouvert de coton. Utilisé pour coudre les vêtements et les textiles.

Fil à broder

Fil en plusieurs fibres, rayonne, coton, acrylique. Ce fil permet d'obtenir un aspect brillant et doux pour la broderie et les autres points décoratifs. Utilisez toujours du fil à broder pour ces techniques.

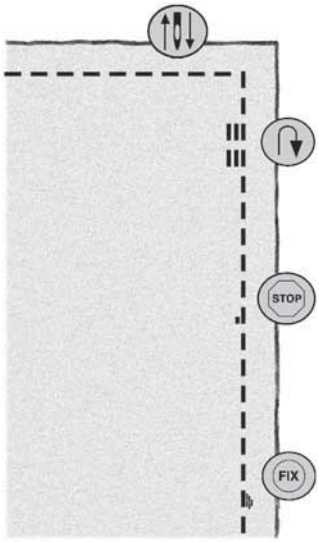
Fil invisible

Fil synthétique transparent simple. Utilisé pour le matelassage et pour les points décoratifs.

Au fur et à mesure que vous lirez les instructions qui suivent, entraînez-vous avec les exercices pas à pas pour acquérir une connaissance complète de votre Quilt Designer II Husqvarna Viking.

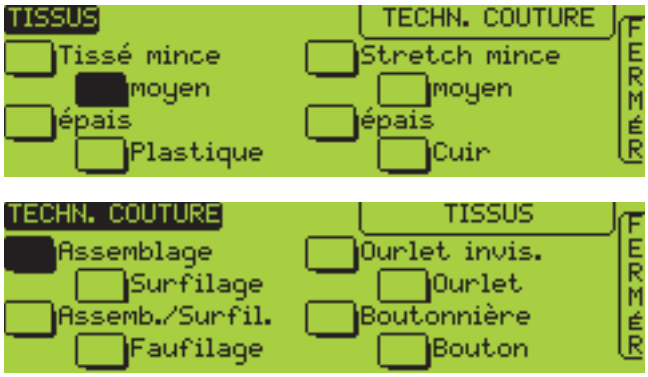
Utilisation des boutons de fonction

- Pour ajuster le tissu, appuyez sur la touche de pivotement .
- Appuyez sur Arrêt de l'aiguille en bas . Lorsque vous arrêtez la machine, le pied sensitif se met en position de pivotement en gardant l'aiguille dans le tissu. Cela est très utile lorsque vous devez tourner le tissu.
- Appuyez sur pour bloquer le point. Ce bouton peut également être utilisé pour coudre en arrière.
- Appuyez sur pour terminer un point et coudre automatiquement des points d'arrêt.
- Appuyez sur pour bloquer la couture avec des petits points droits d'avant en arrière.
- Lorsque la couture est terminée . Le coupe-fil coupe le fil supérieur et le fil de canette. Le pied-de-biche se lève pour vous permettre de retirer le tissu.



Couture simple

Une couture simple permet d'assembler deux morceaux de tissu avec un rentré qui sera ensuite ouvert au fer. Dans la plupart des cas, les bords du rentré sont finis par un surfilage avant de réaliser la couture. Les coutures effectuées dans les tissus extensibles doivent pouvoir s'étirer avec le tissu. Le point stretch est idéal pour surpiquer les tissus extensibles fins.



Tissu non extensible

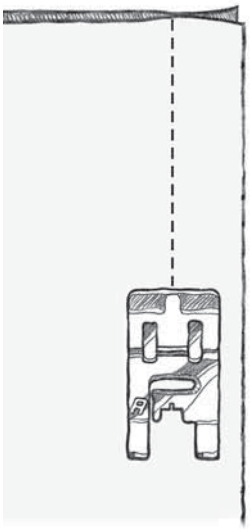
Tissu : Non extensible moyen, coupé en deux.

Entrez : Effleurez l'onglet Guide de Couture sur l'Ecran Tactile. Non extensible moyen sur l'écran Tissu, couture simple sur l'écran Technique (Le Guide de Couture sélectionne un point droit).

Installez : Le pied-de-biche A et une aiguille de taille 80 selon les recommandations.

Cousez :

- Mettez les morceaux de tissu endroit contre endroit. Placez le tissu sous le pied-de-biche et alignez le bord avec le guide à 15 mm (5/8").
- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche sensitif s'abaisse automatiquement.
- Effectuez une couture. Appuyez sur ✂ lorsque vous avez terminé.



Tissu stretch

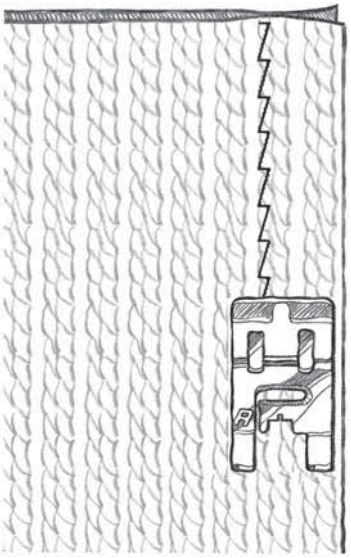
Tissu : Extensible fin, coupé en deux.

Sélectionnez : Onglet Guide de Couture sur l'Ecran Tactile, Extensible fin sur l'écran Tissu, Couture simple sur l'écran Technique (Le Guide de Couture sélectionne un point droit).

Installez : Le pied-de-biche A et une aiguille Stretch 75 selon les recommandations.

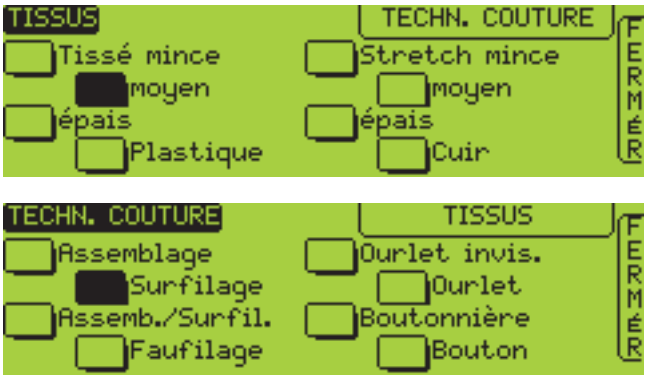
Cousez :

- Mettez les morceaux de tissu endroit contre endroit. Placez le tissu sous le pied-de-biche et alignez le bord avec le Guide de Couture de 10 mm (3/8").
- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche sensitif s'abaisse automatiquement. Si vous devez tourner le tissu, appuyez sur ⊹.
- Terminez la couture et appuyez sur ✂.



Surfilage

Surfilez les bords du tissu pour éviter qu'ils ne s'effilochent et pour qu'ils soient bien à plat. Il est plus facile de surfiler avant d'assembler les pièces du vêtement. Le pied-de-biche J est recommandé pour les tissus fins et moyens pour éviter la formation de plis le long du bord. Le pied-de-biche B est utilisé pour les tissus épais. Votre Guide de Couture sélectionne la longueur et la largeur de point appropriées en fonction de l'épaisseur du tissu.

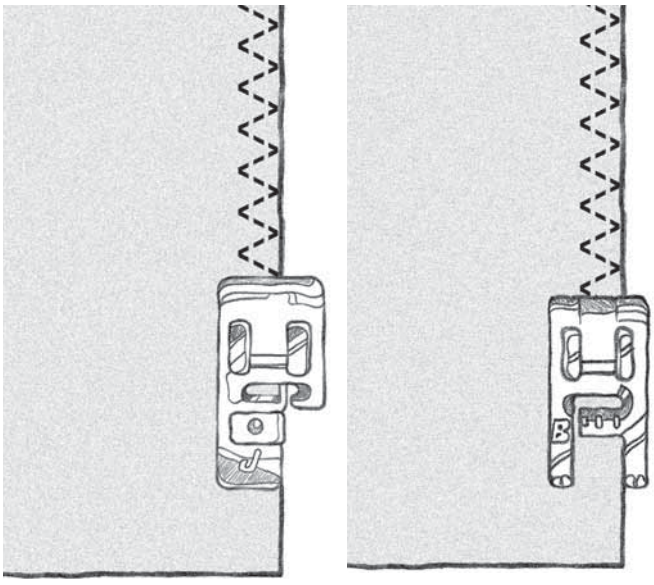


Tissu : Non extensible moyen

Sélectionnez : Onglet Guide de Couture. Non extensible moyen et surfilage. (Le Guide de Couture sélectionne un zig-zag 3 points).

Installez : Le pied-de-biche J et une aiguille de taille 80 selon les recommandations.

Placez le bord d'une seule épaisseur de tissu sous le pied-de-biche J avec le guide du pied le long du bord du tissu. Le point zig-zag trois points se pique par-dessus le guide pour que le bord du tissu reste plat. Si vous devez ajuster le tissu, appuyez sur la touche de pivotement .



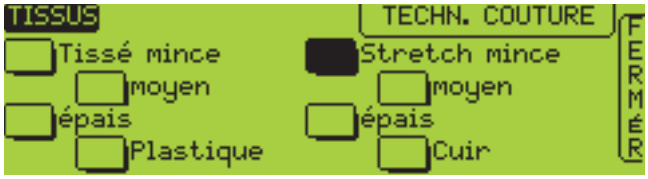
Cousez :

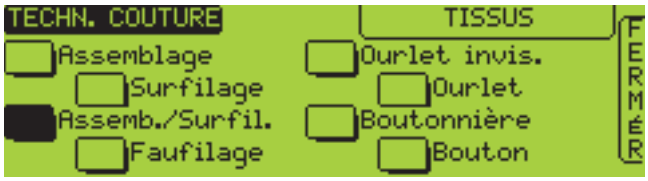
- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche sensitif s'abaisse automatiquement.
- Piquez pour surfiler le bord du tissu.
- Appuyez sur .

Remarque : Il n'est pas nécessaire de surfiler le cuir ou le vinyle, toutefois le Guide de Couture vous en donne la possibilité. Sélectionnez Cuir ou Vinyle dans votre Guide de Couture, Surfilage sur l'écran Technique (Le Guide de Couture sélectionne un point zig-zag).

Couture simple et surfilage

Le point de couture/surfilage pique la couture et surfile le bord en une seule fois, permettant ainsi de gagner du temps. Il existe plusieurs points de couture/surfilage différents sur votre Quilt Designer II. Le Guide de Couture sélectionne le meilleur point selon votre tissu et effectue les réglages automatiquement.





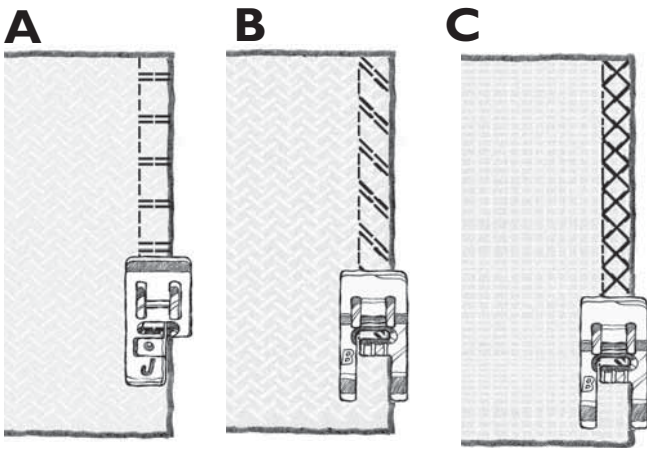
Tissu : Extensible fin, coupé en deux.

Sélectionnez : Extensible fin sur l'écran Tissu du Guide de Couture, couture/surfilage sur l'écran Technique (A).

Installez : le pied-de-biche J et une aiguille Stretch 75 selon les recommandations.

Cousez :

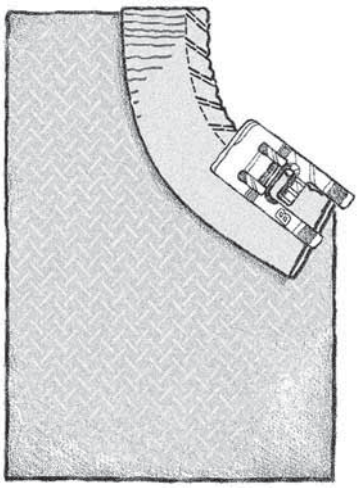
- Mettez les morceaux de tissu endroit contre endroit. Placez le tissu sous le pied-de-biche avec le guide du pied le long du bord du tissu.
- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche sensitif s'abaisse automatiquement.
- Si vous devez ajuster le tissu, appuyez sur ✂.
- Surfilez le long du bord.
- Appuyez sur ✂.



Répétez la technique couture/surfilage sur du tissu extensible épais (B) et du tissu non extensible épais (C). Votre Guide de Couture sélectionne le meilleur point, la longueur, la largeur, la tension, la pression du pied-de-biche et la vitesse de couture pour chaque type de tissu. Suivez les autres recommandations indiquées sur l'Ecran Tactile.

Couture/Surfilage pour les bords-côtes

La technique Couture/Surfilage est parfaite pour réaliser des encolures et des poignets en bord-côte. Coupez une encolure dans un tissu extensible moyen, appuyez sur Extensible moyen et Couture/Surfilage dans le Guide de Couture et piquez un morceau de bord-côte le long de l'encolure avec un rentré de 6 mm; étirez le bord-côte à mesure que vous cousez.



Bâti

Le bâti est une piqûre provisoire qui permet d'ajuster les vêtements, de froncer et de marquer (voir page 38).

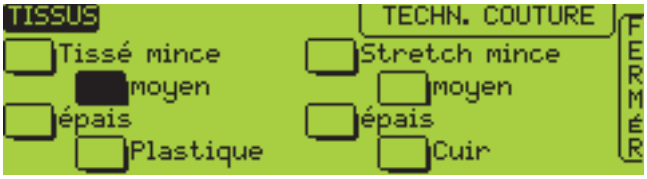
Votre Guide de Couture choisit automatiquement un point long et réduit la tension pour permettre d'éliminer les fils facilement ou de les tirer pour former des fronces.

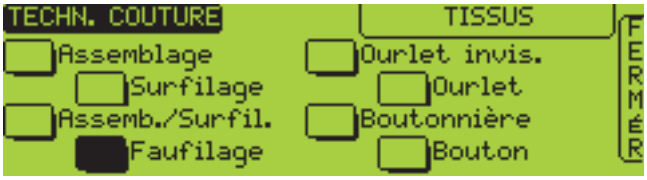
Tissu : Non extensible moyen, coupé en deux.

Sélectionnez : Non extensible moyen sur l'écran Tissu, Bâti sur l'écran technique.

Installez : Le pied-de-biche A et une aiguille de taille 80 selon les recommandations.

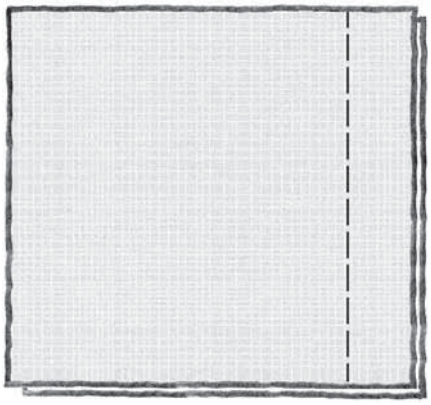
Mettez les tissus endroit contre endroit. Placez le tissu sous le pied-de-biche.





Cousez :

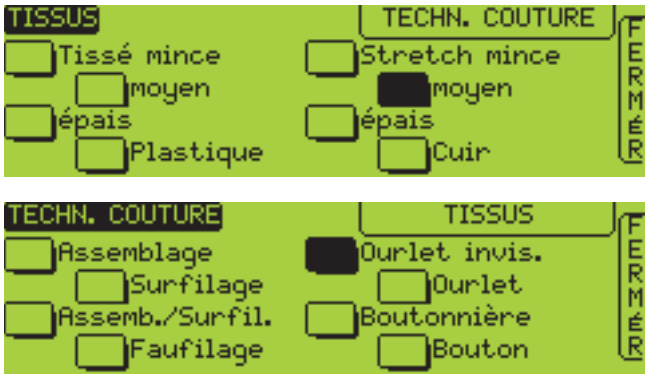
- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche s'abaisse automatiquement.
- Si vous devez ajuster le tissu, appuyez sur la touche de pivotement .
- Piquez le long de la ligne de couture.
- Appuyez sur .
- Tirez le fil de canette pour éliminer le bâti.



Ourlet invisible

Cette technique permet de créer des ourlets invisibles sur les vêtements. Il existe deux types d'ourlets invisibles : l'un est recommandé pour les tissus non extensibles moyens et épais, l'autre pour les tissus extensibles.

L'ourlet invisible n'est pas recommandé pour les tissus extensibles fins, cependant le Guide de Couture choisit le meilleur point disponible.



Tissu : Extensible moyen

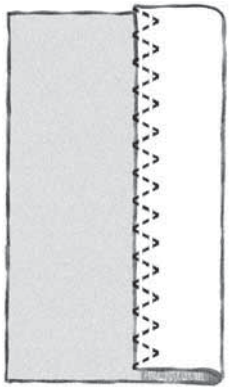
Sélectionnez : Tissu extensible moyen et technique ourlet invisible dans le Guide de Couture.

Installez: Le pied-de-biche D et une aiguille stretch de taille 90 selon les recommandations.

Pliez un ourlet de 50 mm le long de l'un des bords du tissu et épinglez perpendiculairement à l'ourlet avec la première épingle à 6 mm du bord de l'ourlet.

Maintenez l'envers du tissu vers le haut, avec l'ourlet à droite.

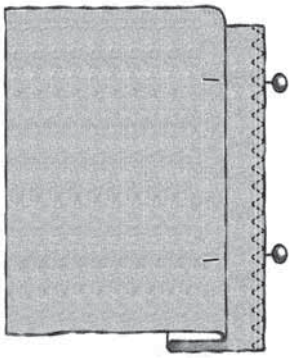
Pliez l'ourlet sous le côté droit en laissant environ 6 mm d'ourlet dépasser vers la droite. Vous piquerez sur cette partie qui dépasse.

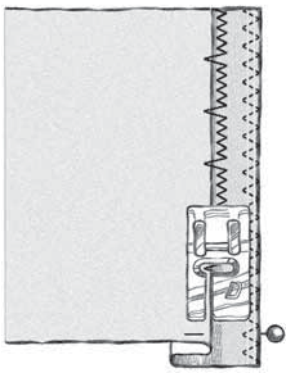


Cousez:

- Placez le tissu sous le pied-de-biche D, avec le bord plié contre le bas droit du pied.
- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche sensitif s'abaisse automatiquement. Veillez à retirer les épingles pour ne pas piquer par-dessus. Appuyez sur la touche de pivotement et ajustez le tissu si nécessaire.
- Lorsque le point zig-zag se déplace à gauche, il devrait piquer jusqu'au bord du pli. En général, le Guide de Couture sélectionne la largeur adaptée. Réglez la largeur de points si nécessaire.

  Si le zig-zag pique trop largement, allez dans AJUSTER appuyez sur (−) pour réduire la largeur. Si le zig-zag ne pique pas le pli, appuyez sur (+) pour augmenter la largeur.
- Appuyez sur .





Ourlet

La technique de l'ourlet de votre Guide de Couture sélectionne l'ourlet visible ou de surpiqûre le plus approprié pour l'épaisseur et le type de tissu choisi. Pour les tissus non extensibles, le cuir et le vinyle, le Guide de Couture sélectionne un point droit. Pour les tissus extensibles, il sélectionne des points élastiques.

Tissu : Non extensible moyen.

Sélectionnez: Non extensible moyen et ourlet.

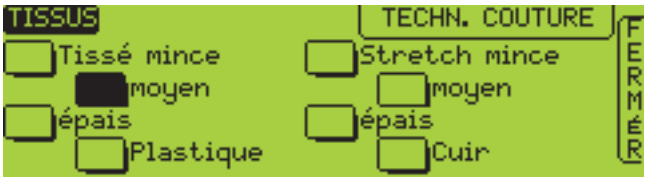
Installez : Le pied-de-biche A et une aiguille de taille 80 selon les recommandations.

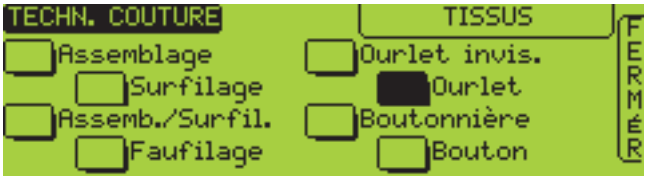
- Pliez et repassez un ourlet de 10 mm puis pliez et repassez un autre ourlet de 20 mm. Placez le tissu sous le pied-de-biche.
- Appuyez sur le bouton de pivotement et ajustez le tissu si nécessaire. Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche sensitif s'abaisse automatiquement.
- Piquez le long du bord de l'ourlet.
- Appuyez sur .

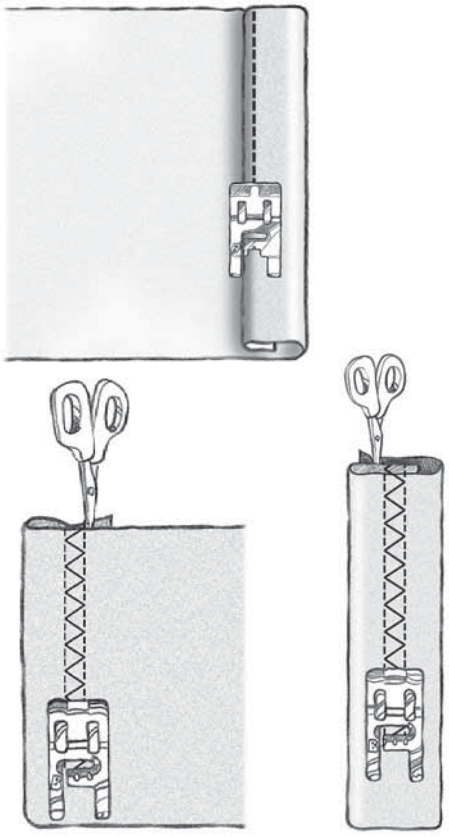
Répétez cette technique sur un tissu extensible moyen. Le Guide de Couture sélectionne un point de talon plat. Suivez les autres instructions indiquées sur l'Ecran Tactile.

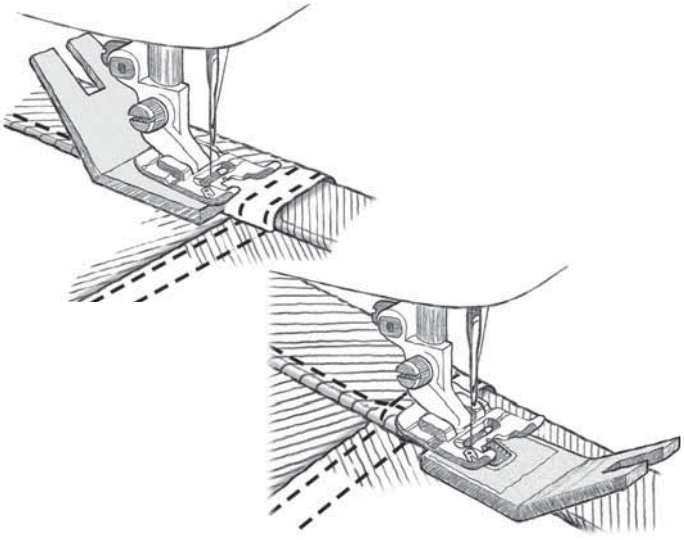
Pliez un ourlet sur l'envers et piquez avec un point de talon plat sur l'endroit. Coupez le surplus de tissu.

Cette technique est également adaptée pour les boucles de ceinture.









Lorsque vous cousez des ourlets dans du tissu très épais ou du jeans, le pied peut basculer lorsque la machine passe sur la couture. L'aiguille peut alors heurter le pied et se casser. Dans ce cas, utilisez la plaquette élévatrice pour équilibrer la hauteur de l'ourlet à mesure que vous cousez.

Placez la plaquette élévatrice derrière le pied lorsque vous approchez de l'ourlet et devant le pied lorsque vous cousez sur l'épaisseur de l'ourlet. Enlevez la plaquette élévatrice avant de l'atteindre.

Boutonnière

Le Guide de Couture sélectionne la meilleure boutonnière et les meilleurs réglages de point pour votre tissu. Le tissu doit être entoilé à l'endroit où vous ferez les boutonnières. Marquez l'emplacement de la boutonnière sur le tissu à l'aide de votre stylo pictogramme™.

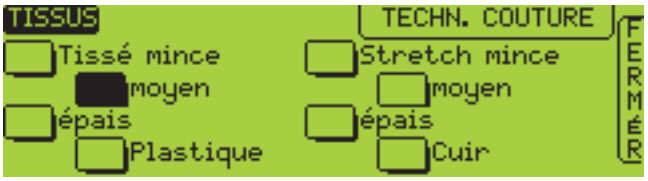
Vous pouvez également sélectionner votre boutonnière à partir de la carte de points d-card A1 (voir page 44). Il existe également une carte de points de boutonnière Stitch d-Card B1 en option.

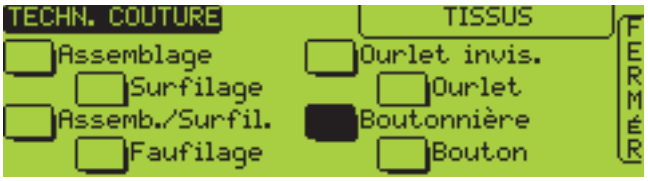
Tissu : Non extensible moyen et entoilage.

Sélectionnez : Non extensible moyen sur l'écran tissu et la technique boutonnière.

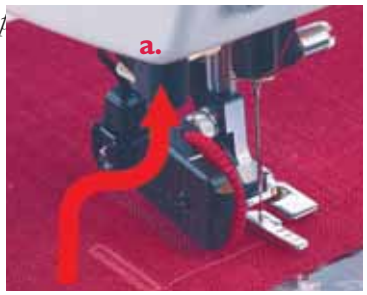
Installez : Une aiguille de taille 80 selon les recommandations. L'Ecran Tactile vous indique par une roulette noire à côté du pied que vous devez installer le pied Senseur pour boutonnière. Branchez la fiche dans la prise sous le coin gauche avant de la machine. Alignez la graduation blanche sur le côté de la roulette avec le repère blanc situé sur le pied.

Dans AJUSTER, vous pouvez régler la taille de la boutonnière avec les boutons + ou −. Les tailles moyennes des boutonnières sont : 16 mm (5/8"), 20 mm (3/4"), 25 mm (1"). Maximum : 50 mm (2").

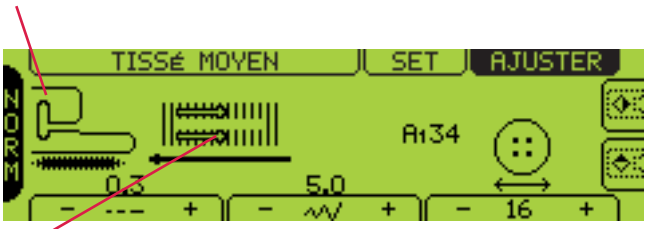




Fiche du Pied Senseur pour Boutonnière



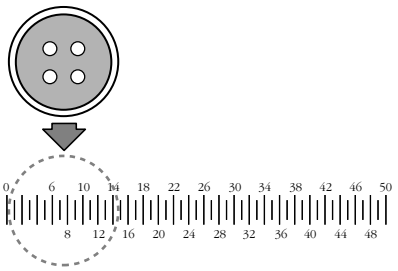
Icône du pied Senseur



Flèches directionnelles indiquant le sens de couture pour les boutonnières en passé plat

Programmez la taille de la boutonnière

La plupart des confections de boutons indiquent la taille ou utilisent la règle de la boutonnière (voir illustration). La taille nécessaire varie selon l'épaisseur et le type de bouton. Commencez toujours par coudre un échantillon de boutonnière sur des chutes de tissu.

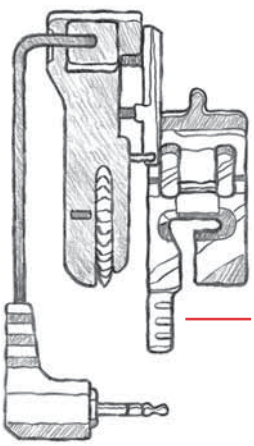


Règle de la boutonnière

Cousez :

- Pliez le tissu en deux et placez l'entoilage dessous.
- Placez le tissu sous le pied-de-biche Senseur pour boutonnière. Vous pouvez soulever la roulette de mesure pour faciliter l'introduction du tissu sous le pied-de-biche.

Utilisez les repères marqués sur le bras gauche du pied Senseur pour bien positionner le bord du vêtement. Placez le bord du vêtement au repère du milieu pour avoir une boutonnière à 15 mm (5/8") du bord.

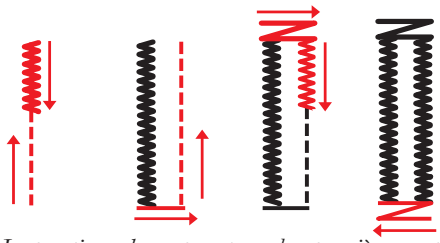


5/8" (15mm) Bordure de boutonnière

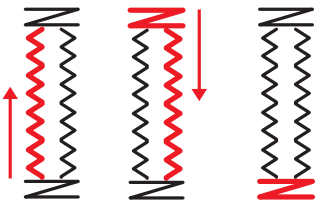
- Appuyez sur la pédale de commande et et le pied Senseur s'abaisse automatiquement. Commencez à piquer un point droit, constituant la lèvre gauche de votre boutonnière, d'avant en arrière. Cette opération se répète pour la lèvre droite. Les renforts se font automatiquement (Illustration 1). Maintenez votre pied sur la pédale de commande jusqu'à ce que les fils soient coupés et que le pied Senseur se lève.

  Lorsque vous piquez des boutonnières qui ne sont pas en passé plat ou lorque vous utilisez le pied-de-biche C, la démarche est différente (vous sautez l'étape du point droit). Voir illustration 2.

Remarque: Si vous piquez des boutonnières sur une zone très étroite, installez le pied-de-biche standard C et suivez les instructions pas-à-pas à la page 44.



1. Instructions de couture pour boutonnières en passé plat avec le pied Senseur



2. Sens de couture pour boutonnières qui ne sont pas piquées en passé plat ou des boutonnières en passé plat piquées avec le pied-de-biche C

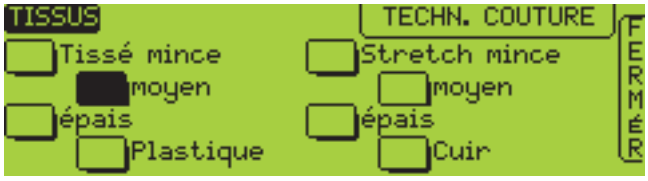
Bouton

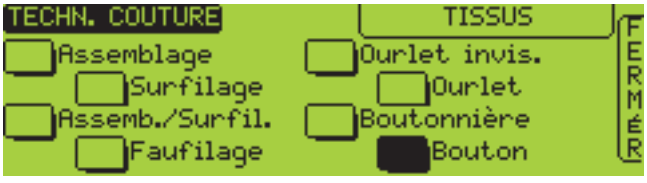
Votre Quilt Designer II vous permet de piquer rapidement boutons, pressions, crochets et oeillets.

Tissu : Non extensible moyen

Sélectionnez : Non extensible moyen sur l'écran de tissu et la technique Bouton dans le Guide de Couture.

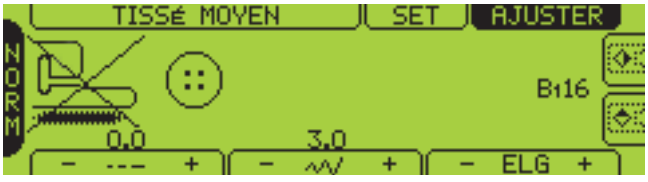
Installez : Une aiguille de taille 80 et la plaquette élévatrice selon les recommandations. Enlevez le pied-de-biche et abaissez les griffes d'entraînement selon les recommandations du menu direct.



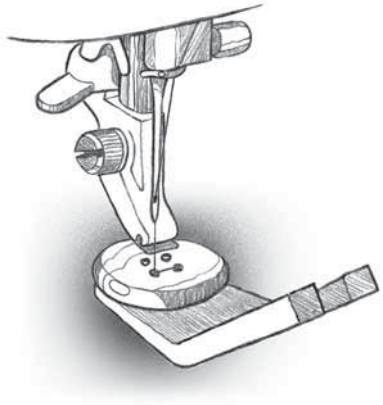


Cousez :

- Placez le côté mince de la plaquette élévatrice sous le bouton si vous cousez sur des tissus fins. Maintenez-le en place avec du ruban adhésif transparent. Utilisez le côté épais pour les tissus épais.
- Placez le bouton sous le support de pied-de-biche, en alignant les trous du bouton avec le mouvement de l'aiguille. Appuyez sur pivot. Vérifiez le mouvement de l'aiguille en tournant le volant pour vous assurer que l'aiguille ne heurte pas le bouton. Amenez l'aiguille dans le trou du bouton.
- Fixez le bouton avec 6 à 8 points zig-zag.
- Appuyez sur pour nouer le point. Appuyez sur STOP pour répéter avec le bouton suivant.
- Soulevez les griffes d'entraînement.

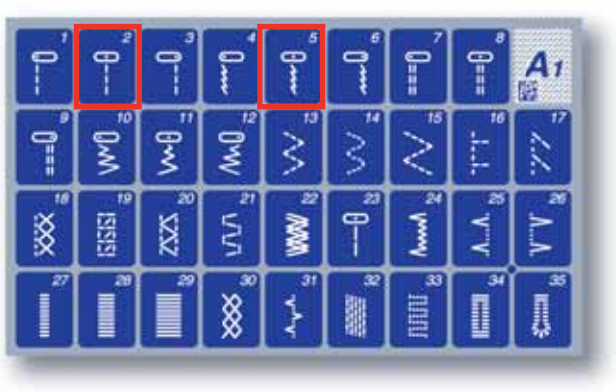


Remarque : La largeur du zig-zag est réglée pour la plupart des boutons. Si vous piquez un tout petit bouton ou un gros bouton de manteau, appuyez sur AJUSTER et augmentez ou diminuez la largeur du point avec (+) ou (−) jusqu'à ce que le mouvement de l'aiguille pique exactement dans les trous du bouton ou de la pression.



Points utilitaires

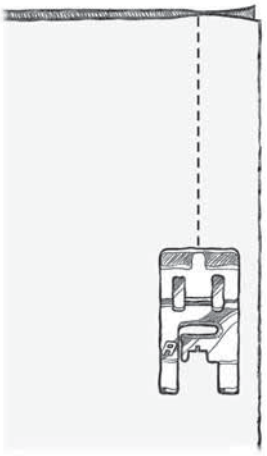
La carte de points Stitch d-Card A1 comprend des points utilitaires. Les points utilitaires sont les points sélectionnés sur le Guide de Couture ainsi qu'une rangée de points supplémentaires qui sont décrits dans les pages suivantes. Une fois que vous avez inséré la carte de points Stitch d-Card dans la machine (voir page 17), appuyez sur l'image représentant le point pour le sélectionner.
Si besoin est, vous pouvez effectuer les réglages de longueur et de largeur de points dans le menu AJUSTER et modifier la tension de fil et la pression du pied-de-biche dans le menu SET.



Point droit

Sélectionnez : Non extensible moyen dans le Guide de Couture. Insérez la carte de points Stitch d-Card A1 et sélectionnez le point droit (A102).

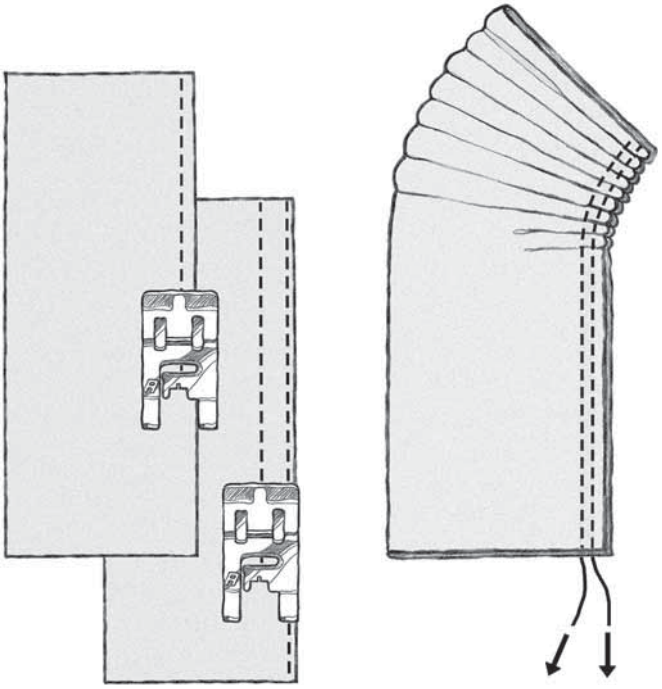
Votre Quilt Designer II effectue automatiquement les réglages standards. L'Ecran Tactile affiche toutes les informations dont vous avez besoin pour obtenir des résultats parfaits.



Point stretch

Sélectionnez : Extensible fin dans le Guide de Couture et un point droit stretch A105 à partir de la carte de points Stitch d-Card A1. Votre Quilt Designer II effectue automatiquement les réglages standard. L'Ecran Tactile vous donne toutes les informations nécessaires pour obtenir des résultats parfaits.

Il est également possible d'utiliser le point droit pour les surpiqûres. Pour que la surpiqûre soit plus visible, augmentez la longueur de points et utilisez un fil plus épais avec une aiguille de taille supérieure. Le point stretch est parfaitement adapté pour les surpiqûres dans des tissus extensibles fins.

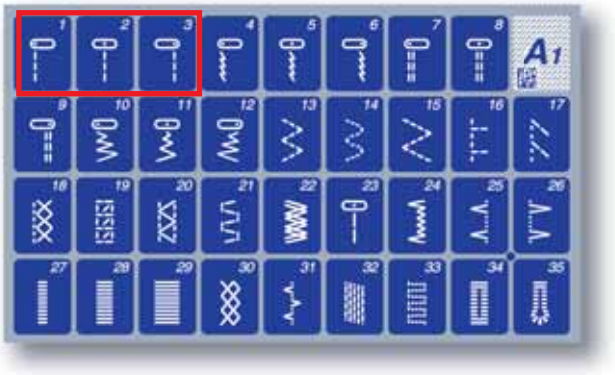


Fronces

On peut utiliser aussi un point de bâti pour faire des fronces.

- Appuyez sur AJUSTER pour sélectionner un point droit d'une longueur de 3,5 à 6,0 mm pour les fronces. Utilisez une longueur de points plus courte pour des tissus fins.
- Placez une seule épaisseur de tissu sous le pied-de-biche et piquez.
- Piquez une seconde rangée de points à côté de la première.
- Tirez les deux fils de canette pour froncer le tissu. Attention à ne pas les défiler.

Vingt-cinq positions d'aiguille



Votre Quilt Designer II possède vingt-cinq positions d'aiguille différentes qui permettent d'effectuer des coutures et des surpiqûres extrêmement précises. Lorsque vous piquez un point droit ou un point renforcé, les positions de l'aiguille peuvent être réglées par étapes. Pour les coutures près du bord, vous pouvez tirer profit des différentes positions de l'aiguille.

Tissu : Non extensible moyen

Sélectionnez : Non extensible moyen sur le Guide de Couture et point A102.

Installez : Le pied-de-biche A et une aiguille de taille 80 selon les recommandations.

Cousez :

- Pliez le tissu en deux et placez-le sous le pied-de-biche. Si vous devez ajuster le tissu, appuyez sur Pivot. Appuyez sur la pédale de commande. Le pied Sensitif s'abaisse automatiquement.
- Appuyez sur AJUSTER. Sélectionnez la largeur de points + pour déplacer l'aiguille de 12 positions vers la gauche = Point A101.
  Appuyez sur pour déplacer l'aiguille de 24 positions vers la droite à 6.0 mm = Point A103.

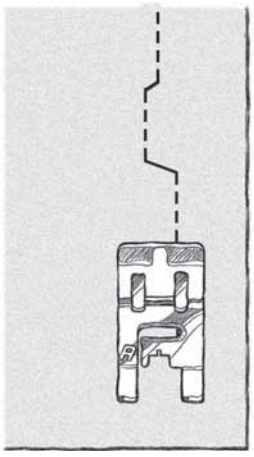
  Sélectionnez la largeur de point − pour ramener l'aiguille en position centrale.

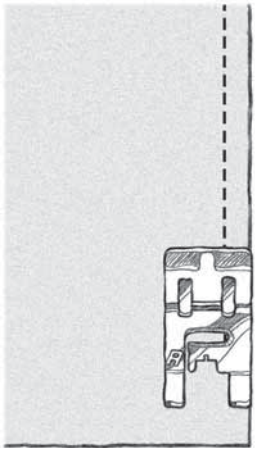
Chaque intervention sur la touche (+ ou −) correspond à un réglage de la position de l'aiguille de 25 mm.

Pour coudre à environ 6 mm (1/4") du bord, sélectionnez le point A103 et réglez la largeur de points à 3.5. Installez le pied-de-biche A et placez le bord du tissu pour qu'il suive le bord extérieur droit du pied et piquez.

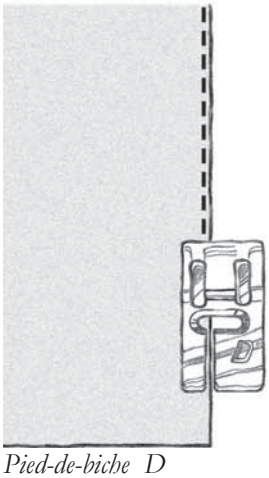
Pour avoir l'entraînement maximum lorsque vous cousez tout près du bord, placez le bord du tissu et piquez avec l'aiguille à gauche (A101) de sorte que le bord suive le bord intérieur droit du pied-de-biche D, ou le repère du bord gauche du pied-de-biche A.

Utilisez le pied-de-biche A pour coudre dans des tissus fins et le pied-de-biche D pour d'autres tissus.

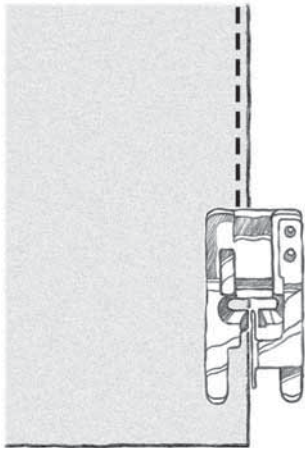




Pied-de-biche A



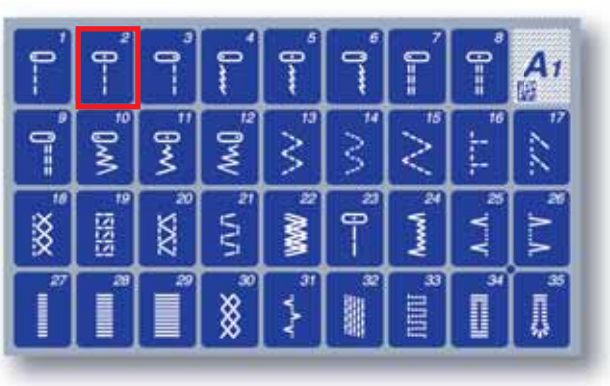
Pied-de-biche D



Pied pour piqûres près du bord en option

Installez le pied bordeur pour piqûre droite ou le pied pur surpiqûres près du bord avec différentes positions d'aiguille. La rainure guide le bord du tissu.

Centrage d'une fermeture éclair



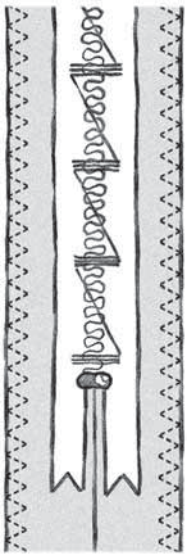
Tissu : Non extensible moyen.

Utilisez : Une aiguille de taille 80.

Appuyez sur : Tissu non extensible moyen et couture. Mettez les deux tissus le long de la ligne de couture de 15 mm (5/8"), jusqu'à l'encoche de la fermeture éclair.

Appuyez sur : Bâti dans le Guide de Couture et bâtissez la zone de couture de la fermeture éclair. Ouvrez la couture au fer. Placez la fermeture avec l'endroit contre le rentré de la couture ouverte au fer. Fermez le Guide de Couture.

Appuyez sur : Point en piqué libre V102 (zig-zag) dans le menu SET 4 pour renforcer la fermeture éclair bâtie. Abaissez les griffes d'entraînement en tournant la molette vers ▬. Déplacez le tissu pour piquer une série de points de renforts sur la fermeture pour la fixer. Tournez la molette des griffes d'entraînement en position de couture ▲▲▲.



Insérez : La carte de points Stitch d-Card A1, sélectionnez A101 pour un point droit avec l'aiguille à gauche.

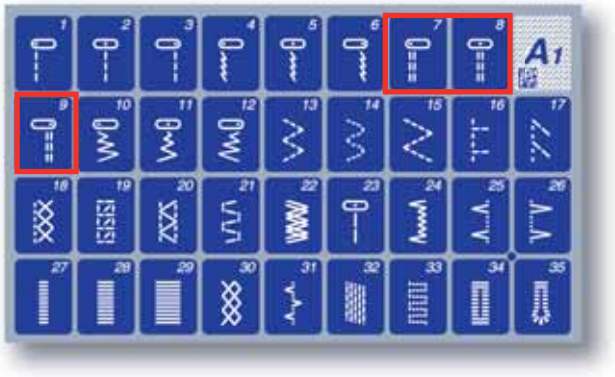
Installez : Le pied pour fermeture éclair E. Installez-le de sorte que l'aiguille se trouve à gauche du pied. Le pied est muni de deux barres qui permettent d'installer le pied à gauche ou à droite de l'aiguille. Placez le tissu sous le pied avec l'endroit vers le haut et le pied pour fermeture éclair du côté droit de la fermeture.

Cousez :

- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche s'abaisse automatiquement.
- Si vous devez ajuster le tissu, appuyez sur ⇕.
- Commencez à piquer le bas de la fermeture, tournez et piquez le côté droit vers le haut.
- Pour éviter des déplacements de tissu, piquez le côté gauche de la fermeture dans la même direction, appuyez sur A103 pour effectuer un point droit avec l'aiguille à droite. Installez le pied E pour que l'aiguille se trouve à droite du pied.
- Commencez à piquer le bas de la fermeture, tournez et piquez le côté gauche vers le haut.
- Eliminez les renforts et le point de bâti.

Remarque : Pour ajuster la position de la ligne de piqûre, réglez la position de l'aiguille. Appuyez sur AJUSTER, réglez la largeur de points ▬ pour déplacer l'aiguille en position centrale.

Point droit renforcé



Le point droit renforcé est plus solide que le point droit ordinaire, dans la mesure où il s'agit d'un triple point élastique. Le point droit renforcé peut être utilisé avec tous les tissus épais, pour les coutures d'entrejambe qui sont soumises à des tensions importantes et pour surpiquer les tissus épais.

Ce point est aussi recommandé pour réparer les coutures dans les zones de tension.

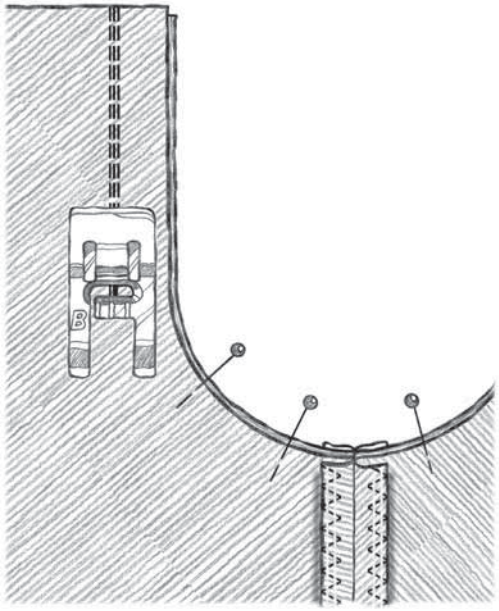
Tissu : Non extensible épais.

Sélectionnez : Non extensible épais sur l'écran Tissu du Guide de Couture et point A108.

Installez : Le pied-de-biche B et une aiguille de taille 80 selon les recommandations. Placez le tissu sous le pied-de-biche.

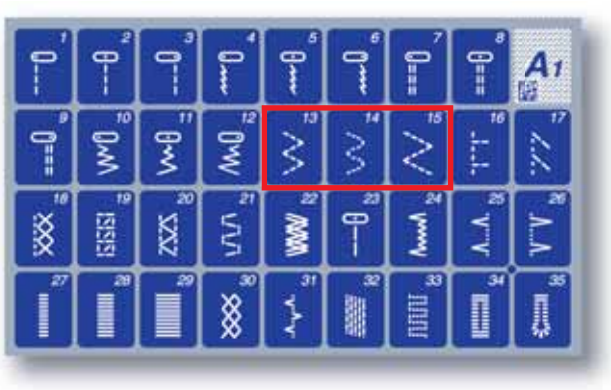
Cousez :

- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche sensitif s'abaisse automatiquement. Si vous devez ajuster le tissu, appuyez sur Pivot.
- Piquez à 15 mm (5/8") du bord de pliure en biais.
- Appuyez sur A107. Appuyez sur AJUSTER et augmentez la longueur de points de 4.5. Vous pouvez utiliser le pied-de-biche D et coudre une rangée de surpiqûres le long du bord de la pliure.
- Appuyez sur.



Augmentez la longueur du point droit renforcé pour obtenir une jolie supiqûre.

Points zig-zag multiples



Les points zig-zag multiples de la carte de points Stitch d-Card A1, ressemblent à des points zig-zag comportant des points droits dans le « zig » et le « zag » du point. Le point A113, zig-zag 3 points, a une largeur jusqu'à 6 mm (1/4") et est adapté aux tissus fins et moyens. Le point A115 est un zig-zag multiple de 9 mm (7/16") de large pour les tissus au tissé lâche et les tissus épais. Utilisez ces points pour surfiler, joindre deux bords, réparer des déchirures et autres travaux spéciaux de finition.

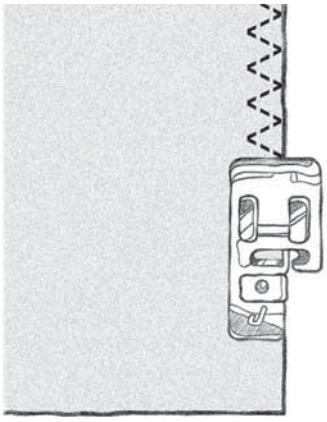
Le point A114 est un point serpentin pour raccommoder et repriser les tissus extensibles.

Appuyez sur : Non extensible moyen dans le Guide de Couture et sélectionnez le point zig-zag 3 points A113. Votre Quilt Designer II effectue automatiquement les réglages standard. L'Ecran Tactile affiche toutes les informations dont vous avez besoin pour obtenir des résultats parfaits.

Installez : Le pied-de-biche A, ou, pour le surfilage, le pied-de-biche J (le pied-de-biche J empêche la formation de plis sur le tissu) et une aiguille de taille 80 selon les recommandations.

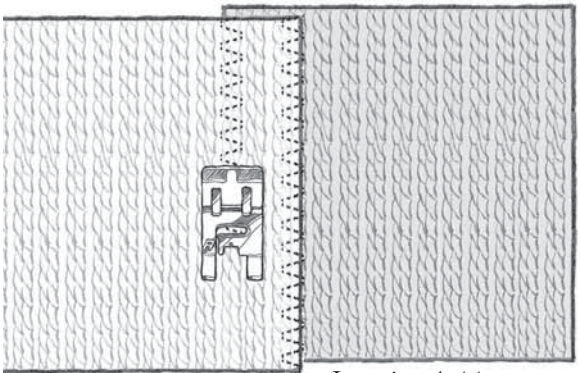
Cousez :

- Placez le tissu sous le pied-de-biche.
- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de biche sensitif s'abaisse automatiquement.
- Si vous devez ajuster le tissu, appuyez sur Pivot .
- Piquez pour surfiler le tissu.
- Appuyez sur .



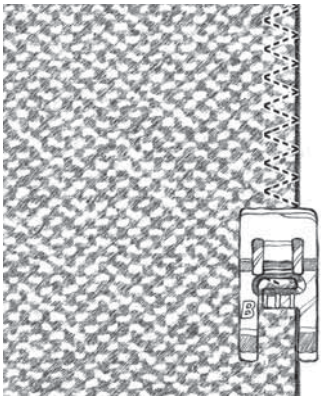
Le point A113

Le point A114 - point serpentin - est utilisé pour coudre des bords superposés et pour raccommoder et repriser les tissus extensibles.



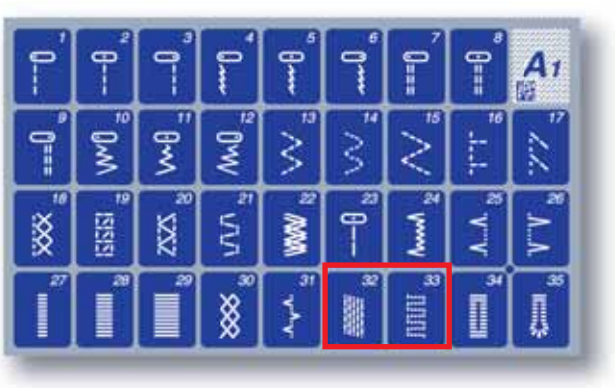
Le point A114

Le point A115 est utilisé pour les tissus au tissé lâche et les tissus épais.



Le point A115

Reprisage et raccommodage



Points A132-33

Repriser un petit trou ou une déchirure avant qu'elle ne devienne trop grande peut sauver un vêtement. Choisissez le fil le plus fin possible, dans la gamme de couleur la plus proche de celle du vêtement.

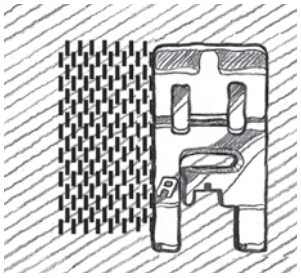
Tissu : Non extensible moyen

Sélectionnez : Non extensible moyen sur le Guide de Couture. Faites un petit trou à repriser. Sélectionnez le point A132, Point de reprisage.

Installez : Le pied-de-biche A une aiguille de taille 80 selon les recommandations.

Cousez :

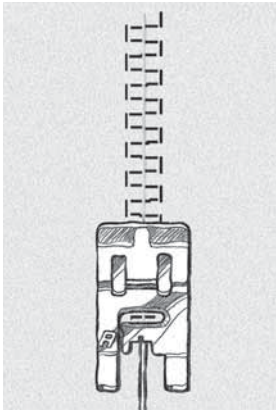
- Placez le tissu sous le pied-de-biche.
- Appuyez sur la pédale de commande. Le pied-de-biche sensitif s'abaisse automatiquement. Appuyez sur Pivot et ajustez le tissu si nécessaire.
- Placez-vous en retrait du trou et piquez en l'encadrant de haut en bas.
- Lorsque vous êtes sur le tissu, appuyez sur . Continuez à coudre. La machine pique 12 fois en avant et en arrière sur le trou pour le repriser.
- Appuyez sur . Appuyez sur la pédale de commande. Le point se répète en succession et la machine s'arrête automatiquement lorsque le point est terminé.
- Appuyez sur .



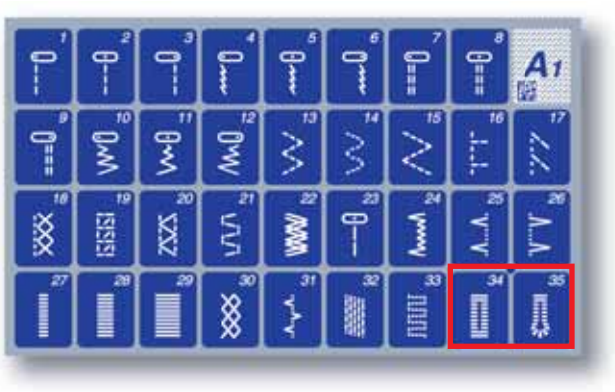
Rapiéçage et déchirures

Le point A133 est idéal pour réparer une déchirure.

- Sélectionnez le point A133, qui est un point de raccommodage. Piquez sur la déchirure pour la réparer. Commencez en-haut de la déchirure et piquez vers le bord du tissu.



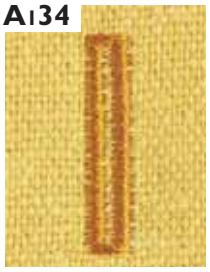
Boutonnières



Sur la carte de points Stitch d-Card A1, de votre Quilt Designer II, vous pouvez sélectionner deux types de boutonnières. Sélectionnez la boutonnière renforcée (A134) pour la plupart des épaisseurs de tissu ou la boutonnière « Tailleur » (A135) pour les vestes sur mesure. Il existe une carte de points Stitch d-Card (B1) en option qui vous propose 20 types de boutonnières différents.
Grâce au pied-de-biche Senseur pour boutonnière, qui prend les mesures automatiquement, toutes les boutonnières auront la même taille (voir pages 36-37). Les boutonnières sur votre Quilt Designer II apparaissent sur votre droite.

A134 Boutonnière renforcée pour la plupart des épaisseurs de tissu.

A135 Boutonnière « Tailleur » à extrémité carrée pour les vestes sur-mesure, les manteaux etc...

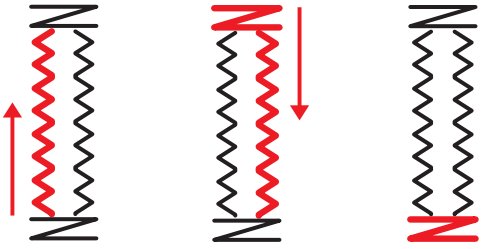


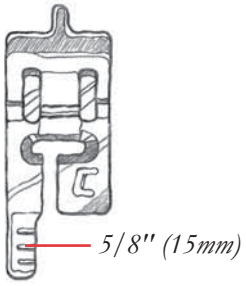
Remarque : Trois boutonnières supplémentaires sont comprises avec la machine. Il existe une boutonnière pour les tissus fins, une boutonnière renforcée pour les tissus épais et une boutonnière pour le cuir. Vous pourrez sélectionner ces boutonnières à partir du Guide de Couture. (voir page 36, Boutonnières).

Boutonnière pas-à-pas

Utilisez cette méthode si le tissu est trop étroit et/ou irrégulier pour que la roulette du pied-de-biche Senseur puisse glisser régulièrement.

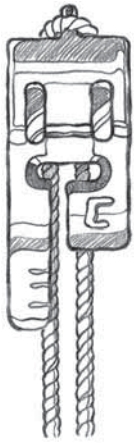
- Sélectionnez une boutonnière et installez le pied-de-biche C.
- Commencez à coudre la boutonnière. La machine pique la colonne gauche d'avant en arrière. Le pied pour boutonnière est muni de lignes de guidage pour déterminer la longueur de la boutonnière. Utilisez les repères sur le bras gauche du pied-de-biche pour boutonnières pour bien positionner le bord du vêtement. Lorsque la boutonnière est à la longueur désirée, appuyez sur . La machine renforce l'extrémité et pique le côté droit.
- Appuyez sur pour renforcer l'autre extrémité et faites un noeud. Maintenez la pédale de commande enfoncée jusqu'à ce que la machine noue et arrête la couture. Le Coupe-fil coupe les fils automatiquement lorsque la boutonnière est arrêtée.





Boutonnière avec cordonnet

(Tissus extensibles)



Lorsque vous cousez des boutonnières dans des tissus extensibles, la Quilt Designer II vous recommande d'utiliser un cordonnet pour augmenter la stabilité et pour éviter que la boutonnière ne se détende.

- Enroulez un morceau de fil épais ou de coton perlé autour de votre doigt à l'arrière du pied Senseur pour boutonnière ou du pied-de-biche C.
- Piquez une boutonnière. Ne retenez pas le cordonnet en arrière. Les lèvres en passé plat de la boutonnière sont cousues par-dessus le cordonnet.
- Arrêtez de piquer avec l'aiguille en bas avant la dernière extrémité de la boutonnière sur le cordonnet, retirez le cordon du doigt et tirez-le pour le tendre.
- Croisez le cordonnet devant l'aiguille et cousez l'extrémité de la boutonnière sur le cordonnet.
- Enfilez les extrémités du cordonnet dans une grande aiguille, tirez-les sur l'envers et nouez les extrémités avant de couper le surplus.

Ouvrir les boutonnières

Ouvrez la boutonnière à l'aide du Découvit. Placez une épingle en travers de l'extrémité vers laquelle vous coupez pour éviter de couper trop loin !

Boutonnières égales

Pour que la densité de la colonne gauche de la boutonnière soit égale à celle de droite sur les tissus spécifiques, appuyez sur SET 1 lorsque la boutonnière est sélectionnée.

- Bal + rapproche les points effectués dans la colonne de droite (plus dense). - Bal + éloigne les points (moins dense). Ce réglage sera enregistré tant que la Quilt Designer II sera allumée.

Remarque : Les réglages s'effectuent uniquement sur la colonne de droite de la boutonnière. Equilibrez-la avec celle de gauche.

Pour modifier la densité de points des deux colonnes, reportez-vous au paragraphe consacré à la densité de la boutonnière ci-dessous.

Densité de boutonnière

Pour régler la densité d'une boutonnière, appuyez sur AJUSTER. Augmentez la longueur de point (+) pour obtenir des colonnes de points moins denses. Diminuez la longueur de point (−) pour obtenir des colonnes de points plus denses. Les deux colonnes seront équilibrées automatiquement.

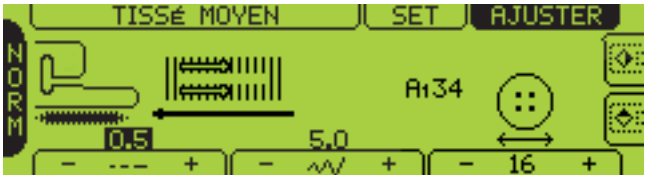
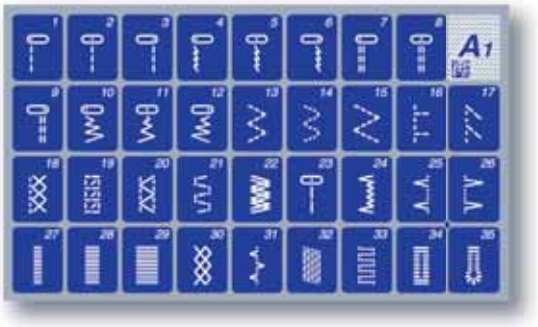


Tableau des points - Points utilitaires



1-3 Point droit
Pour tous les types de couture dans les tissus non extensibles, 25 positions d'aiguille différentes.

4-6 Point stretch
Pour piquer dans de la maille ou des tissus extensibles.

7-9 Point droit renforcé
Pour les coutures qui sont soumises à des tensions importantes. Utilisez-le pour renforcer et surpiquer les vêtements de sport et les vêtements de travail. 25 positions d'aiguille.

10-12 Point zig-zag
Pour border la dentelle et coudre des bandes.

13 Point zig-zag trois points
Pour surfiler, raccommoder, coudre des pièces et des élastiques.

14 Point serpentin
Pour raccommoder et repriser et pour appliquer des élastiques.

15 Point zig-zag 4 points, 9 mm
Pour surfiler, raccommoder, coudre des pièces et des élastiques dans des tissus au tissé lâche.

16 Point de surfilage
Pour coudre et surfiler en une seule fois le long du bord. Pour les tissus fins non extensibles et les tissus extensibles.

17 Surjet
Pour coudre et surfiler en une seule fois le long du bord. Pour les tissus extensibles moyens et épais.

18 Double surjet
Pour coudre et surfiler en une seule fois le long du bord et couper ensuite. Pour les tissus extensibles épais.

19 Point de surjet
Pour coudre et surfiler en une seule fois le long du bord et/ou coudre ensuite. Pour des tissus extensibles moyens.

20 Talon plat
Ourlets décoratifs et coutures superposées, ceintures et bandes. Pour tissus élastiques moyens/épais.

21 Point élastique/stretch
Pour les coutures superposées dans le tricot. Pour coudre une coulisse sur un élastique étroit.

22 Point zig-zag renforcé
Pour assembler le tissu bord à bord ou pour superposer le cuir.

23 Point de bâti
Pour assembler deux morceaux de tissu avec un point long et une tension de fil réduite.

24 Ourlet invisible élastique
Ourlets invisibles dans les tissus extensibles moyens et épais.

25 Ourlet invisible non extensible
Ourlets invisibles dans les tissus non extensibles.

26 Ourlet roulé
Pour border et coudre par-dessus le bord. Pour les tissus extensibles fins. Pour coudre les tissus non extensibles en biais.

27-29 Points en passé plat
Pour les applications, les bords en passé plat, pour coudre les dentelles et les bandes.

30 Point élastique
Pour coudre sur deux rangées de fil élastique pour le bouillonné.

31 Point zig-zag bord à bord
Pour assembler deux morceaux de tissu avec des bords finis et pour le bouillonné élastique.

32-33 Points de Reprisage
Pour repriser et raccommoder des vêtements de travail, des jeans, des nappes et des serviettes en lin.

34-35 Boutonnières
Sélectionnez la boutonnière renforcée pour la plupart des tissus et la boutonnière "tailleur" pour les vestes sur mesure.

Quilting

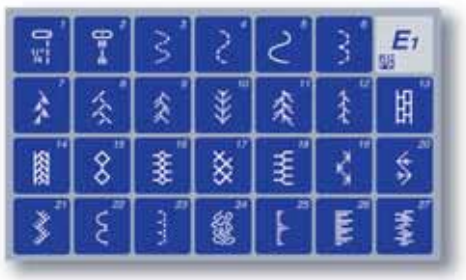
Quilting

Personne ne sait exactement quand le quilting est apparu. De nombreux immigrants européens ont importé la technique vers l'Amérique, où le quilting s'est développé. Les quilts étaient à la fois fonctionnels et commémoratifs.
Les aristocrates anglais assemblaient des pièces de tissus raffinés présentant de magnifiques broderies faites à la main, pour le patchwork Crazy. Aujourd'hui, grâce à votre Quilt Designer II, vous pouvez créer de magnifiques quilts et des habits façon patchwork en un temps record.

Patchwork et Application
Carte de points Stitch d-Card E1

Sur la carte de points Stitch d-Card E1 vous trouverez les points pour patchwork et applications.

Imitez l'aspect d'un patchwork fait main avec le point E102 et du fil invisible. Appuyez sur le point E124 pour le piqué libre. La carte comporte également des points qui peuvent être utilisés pour le patchwork Crazy, par exemple E115, E117, E120 et E121. Les points d'applications (E107-12) sont tout à fait typiques du patchwork. Les points E103-06 ont une largeur de 6-9 mm et créent de magnifiques points de patchwork.



Quatre points d'applications spéciaux se trouvent sur la carte de points Stitch d-Card E1.

Le point E123 imite l'aspect d'une application faite à la main.

Les points E126 et E127, vous permettent d'obtenir un joli effet ombré.

Patchwork Crazy

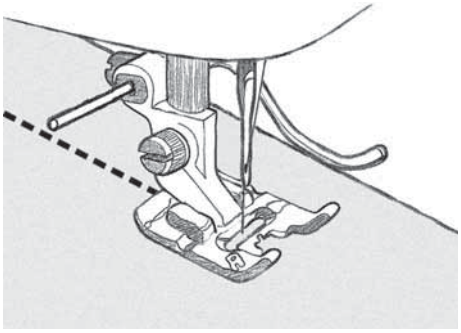
Patchwork d'aspect fait main

Utilisez le un point E102 pour imiter un point de patchwork d'aspect fait main. Lorsque vous piquez le point de patchwork d'aspect fait main, le résultat dépend du tissu, du matelassage et du fil que vous utilisez. La tension du fil est réglée automatiquement pour réaliser un quilt avec du tissu en coton, un matelassage en coton, du fil de poids rayonne Sulky 40 dans la canette, et du fil invisible Sulky pour le fil supérieur. Lorsque vous faites un quilt avec d'autres tissus / matelassages / fils, vérifiez d'abord le point sur un échantillon. Réglez la tension du fil dans SET 1 selon vos besoins pour votre ouvrage.

Le point E123 s'utilise lorsque vous souhaitez coudre des applications ayant un aspect fait main. Enfilez avec du fil décoratif pour voir le point, du fil invisible pour un point à peine visible, ou du fil noir pour une touche « artisanale ».

Point pour patchwork de style fait main (ci-dessus) et point pour application d'aspect fait main (à droite)

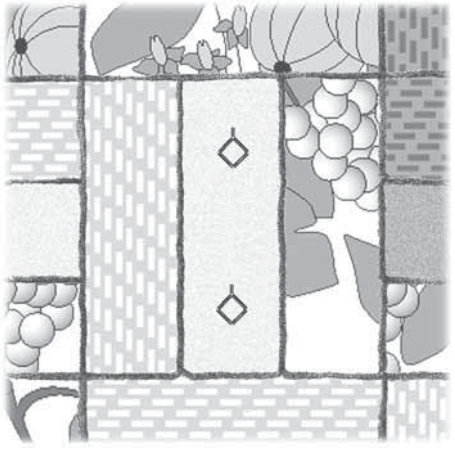
Ce guide est utile pour les rentrés larges, les surpiqûres ou le matelassage en parallèle. Enfilez le guide sur le clip du support du pied. Réglez la position correcte d'un côté à l'autre.



Point décoratif pour patchwork noué

Assemblez une pièce avec un point décoratif unique.

- Appuyez sur le point E115.
- Appuyez sur STOP.
- Piquez plusieurs points en losange distants d'environ 1" (25 mm) pour « nouer » la pièce de patchwork.

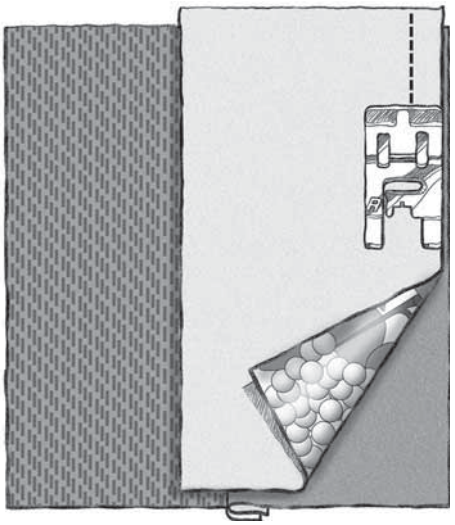


Assemblage des carrés de tissu

Assemblez rapidement et facilement les carrés grâce au point d'assemblage de patchwork, avec un rentré préprogrammé de 1/4" (6 mm).

- Positionnez deux pièces de tissu, endroit contre endroit.
- Sélectionnez le point E101 et fixez le pied-de-biche A.
- Assemblez les deux pièces de tissu, bords le long du bord du pied-de-biche.

Les créateurs de patchwork appellent cet assemblage le bloc de patchwork.



Fixez le pied bordeur pour piqûre à droite, bordure/guide du côté droit. Le bord du tissu est guidé par la bordure/le guide.

Le piqué libre

Le piqué libre est une technique populaire pour assembler des couches (carrés) de tissu et les matelasser.

Réglez votre Quilt Designer II pour une couture en piqué libre:

Allez dans le menu 4 et appuyez sur V101. Abaissez les griffes d'entraînement. Installez le pied-de-biche R. Installez une aiguille de matelassage de taille 90. Enfilez avec du fil clair en polyester ou du fil à coudre standard d'une couleur assortie au carré de tissu. Assortissez la couleur du fil de la canette à la couleur du tissu de fond.

Placez le carré de tissu sous le pied-de-biche et appuyez sur la pédale de commande. Réglez la vitesse dans SET 3 sur lent-médium si vous apprenez cette technique. Déplacez le tissu au fur et à mesure que vous piquez. Vous pouvez tracer un dessin à assembler en patchwork, ou suivre les lignes de couture du bloc assemblé pour le matelassage des contours.

Le en piqué libre est habituellement réalisé dans une partie du tissu solide du bloc de patchwork, et consiste en un mouvement de va-et-vient pour créer des formes courbes ressemblant à des pièces de puzzle.

Note : Pour coudre en piqué libre des carrés de tissu très épais, utilisez le pied Q (accessoire en option). Programmez la machine pour une couture en piqué libre, comme indiqué ci-dessus, et sélectionnez le pied Q, en réglant Q dans le menu SET 4. Ceci permet de programmer la pression du pied sensitif pour le pied Q. Appuyez sur R dans le menu SET 4 pour retourner au réglage normal de pression du pied.

Patchwork log cabin

Le patchwork log cabin est un motif de patchwork traditionnel très populaire, facile et rapide assembler. Les carrés de tissu centraux, traditionnellement de couleur rouge, sont sensés représenter le feu dans la cheminée ou le foyer d'une cabane en rondins. Les couleurs de tissu utilisées dans les blocs sont souvent assemblées de façon à créer une moitié en diagonal claire et une moitié sombre, comme indiqué sur le schéma.

Dimensions approximatives du patchwork terminé : 112" x 93" (2,85 x 2,35 m). (99 blocs de patchwork, 9" x 9" (23 x 23 cm) en 9 rangées horizontales et 11 carrés verticaux).
Le motif commence à partir du carré central, puis les bandes, ou « rondins », sont cousues, endroit contre endroit, autour du carré central. (Piquez toujours la bande suivante sur le côté où se trouve la couture de la bande précédente).

Fournitures

Tissus pour patchwork en coton clair et foncé, largeur 44"/45" (110/114 cm).

Tissu A :1/4 yd. (25 cm) pour les carrés centraux.

Tissu A : 1yd. (90 cm) pour la bordure intérieure.

Tissu B : 5/8 yd. (60 cm) pour les bandes 2, 3

Tissu C : 7/8 yd. (80 cm) pour les bandes 4, 5

Tissu D : 1 yd. (90 cm) pour les bandes 6, 7

Tissu E : 1 1/4 yd. (1,15 m) pour les bandes 8, 9

Tissu F : 1 2/3yd. (1,5 m) pour les bandes 10, 11

Tissu G : 1 2/3yd. (1,5 m) pour les bandes 12, 13

Tissu G : 2 1/2yd. (2,25 m) pour la bordure extérieure.

Tissu G : 1 yd. (90 cm) pour la pose de biais.

Tissu H : 2 1/2yd. (2,25 m) pour les bandes 14, 15

Tissu I : 2 1/2yd. (2,25 m) pour les bandes 16, 17

Dos endroit : 9 1/2 yds. (8,7 m) coton

Matelassage : 112" x 93" (2,85 x 2,35 m).

Fil à coudre de couleur neutre

Fil à coudre assorti aux tissus des bandes extérieurs, 14, 15 et 16, 17.

Fil à coudre assorti à l'endroit du dos

Aiguilles Schmetz (412 40 20-01)

Epingles à nourrice pour bâtir le patchwork

Règle Husqvarna Viking (412 66 17-01) ou (412 66 15-01)

Tapis de découpe Husqvarna Viking (412 66 13-01)

Cutter circulaire Olfa ergonomique (415 16 42-01)

Rentré de 1/4" (6 mm) inclue dans toutes les mesures. Lavez et repassez tous les tissus avant de les couper et de les assembler.

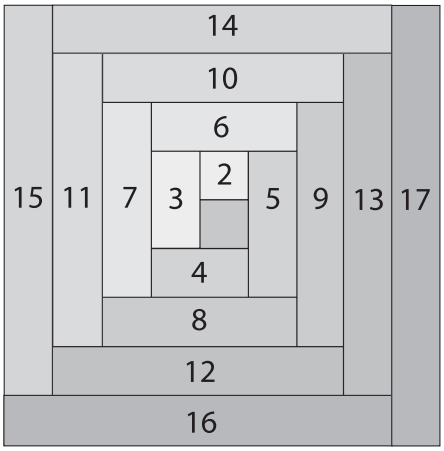
Découpe

Découpez tous les tissus pour les bandes et les carrés centraux en bandes de largeur 1 1/2" (38 mm) dans le sens de la largeur du tissu.

Découpez les bandes à partir du tissu A en 99 carrés centraux, 1 1/2" x 1 1/2" (38 x 38 mm).

Découpez 12 bandes, de largeur 2 3/4" (70 mm), dans le tissu A pour la bordure intérieure.

Découpez 12 bandes, de largeur 7" (175 mm), dans le tissu G pour la bordure extérieure.



Réalisation des blocs de tissu :

Sélectionnez Tissé mince dans le Guide de couture. Installez le pied-de-biche A et insérez la carte de points Stitch d-Card E1 comportant les points de patchwork et d'application dans votre Quilt Designer II. Sélectionnez le point E101 un rentré de couture de 1/4" (6 mm) lorsque les bords du tissu sont alignés avec le bord du pied A. Ajustez la longueur de point à 1 1/2. Enfilez avec un fil à coudre de couleur claire neutre pour le fil supérieur et dans la canette, qui ne se verra pas, même à travers le tissu le plus fin.

Illustration A
Endroit contre endroit et bords bruts alignés, placez les carrés centraux en haut de la première bande de tissu pour la bande 2. Assemblez les carrés centraux à la bande, endroit contre endroit. Dépliez et repassez le rentré de couture vers le carré central.

Illustration B
A l'aide du cutter circulaire et de la règle, alignez la règle sur le bord brut du bloc et coupez des bandes égales aux bords du carré central. Répétez l'opération pour tous les blocs.

Placez les unités à deux blocs en haut de la bande de tissu pour le la bande 3, endroit contre endroit. Piquez. Alignez la règle avec le bord brut du bloc, puis coupez pour former des blocs à trois pièces. Répétez l'opération pour tous les carrés de tissu. Pressez toujours le rentré de couture vers le centre du bloc de tissu.

Illustrations C, D, E
Continuez à assembler les bandes de cette façon, jusqu'à ce que vous ayez utilisé toutes les bandes et que vous ayez 99 blocs de tissu finis, en gardant les tissus clairs d'un côté et les tissus foncés de l'autre, comme indiqué sur l'illustration.

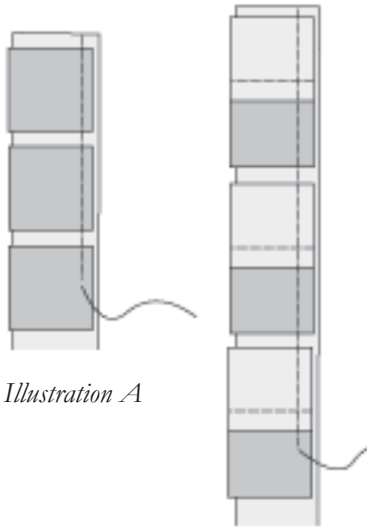


Illustration A

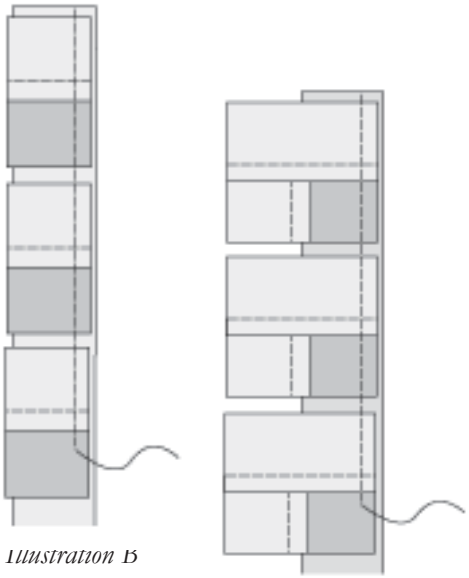


Illustration B

Illustration C

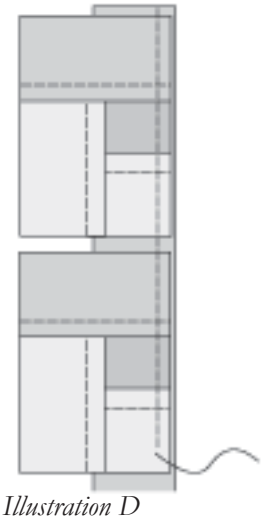


Illustration D

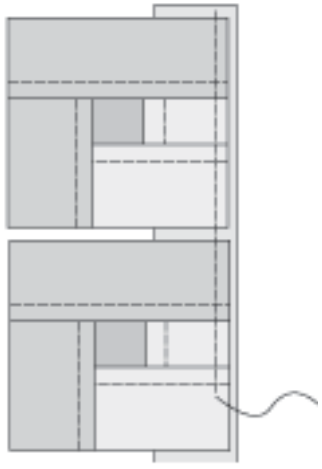


Illustration E

Assemblage des blocs de tissu :

Illustration F
Vérifiez que les 99 blocs de patchwork ont la même dimension. Disposez les blocs de façon à ce que les couleurs claires et foncées créent un Straight Furrow Quilt Top, comme indiqué sur l'illustration. Assemblez les blocs endroit contre endroit sur 9 rangées horizontales, avec 11 blocs dans chaque rangée. Repassez le rentré ouvert à plat.

Assemblez les rangées pour former le dessus du patchwork. Repassez les rentrés de couture ouverts.

Mesurez la largeur et la longueur du dessus du patchwork afin de déterminer la longueur des bordures.

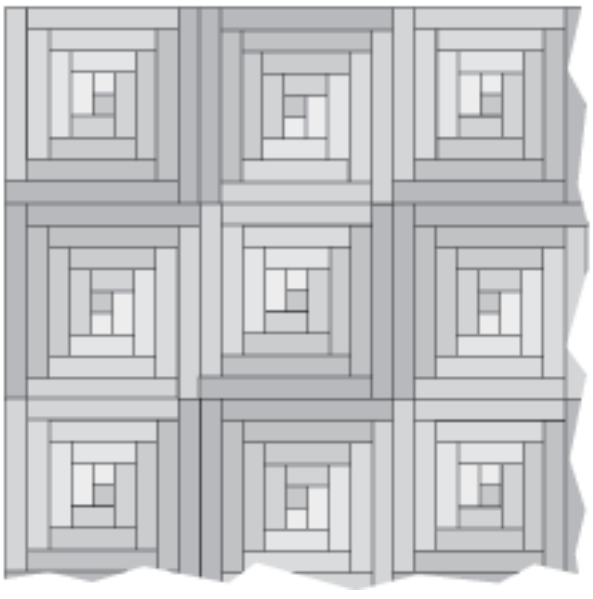


Illustration F

Bordure intérieure :

Illustrations G, H

Assemblez en diagonal, 1 bande pour chaque côté du dessus du patchwork pour la bordure intérieure. Pour assembler sur la diagonale, placez-les endroit contre endroit en angle droit, et piquez en diagonal pour éliminer les surépaisseurs au niveau des coutures. Repassez le rentré de couture ouvert et coupez les rentrés excédentaires. Deux bandes doivent mesurer au moins la longueur du patchwork plus 8" (200 mm), et deux doivent mesurer au moins la largeur du patchwork plus 8" (200 mm).

Piquez une bande sur les quatre côtés du dessus du patchwork, endroit contre endroit, en laissant 4" (100 mm) de chaque bande, aux quatre coins, en avançant à partir des coins du dessus du patchwork. Repassez le rentré de couture vers le dessus du patchwork.

Faites un coin en onglet en pliant les bandes excédentaires sur l'envers, et marquez le pli en diagonal à l'aide de votre doigt. Piquez dans la marque de pli de l'envers, depuis la bordure extérieure vers le coin intérieur. Coupez le rentré de couture excédentaire et repassez ouvert.

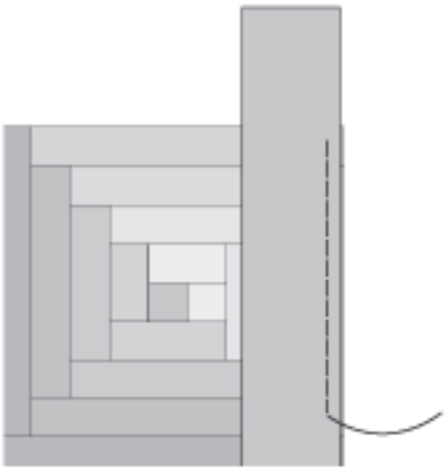


Illustration G

Bordure extérieure :

Piquez la bordure extérieure de la même façon que la bordure intérieure, mais cette fois commencez à coudre à 8" (200 mm) du bord de la bande. Deux bandes doivent mesurer au moins la longueur du patchwork plus 16" (400 mm), et deux doivent mesurer au moins la largeur du patchwork plus 16" (400 mm).

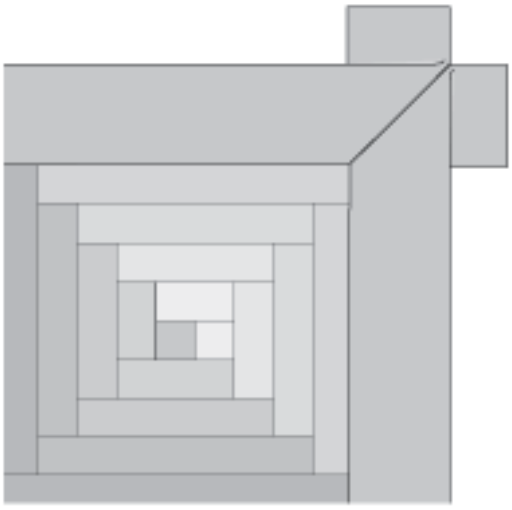


Illustration H

Patchwork

Assemblez l'endroit du dos pour former un morceau mesurant au moins la taille de votre patchwork. Placez l'endroit du dos sur une surface plane, envers vers le haut. Placez le matelassage et le dessus du patchwork en haut, endroit vers le haut. Bâtissez les couches ensemble à l'aide de deux épingles à nourrice dans chaque bloc de tissu.

Illustration I

Utilisez le pied-de-biche A ou le pied pour applications, en option, pour une meilleure visibilité. Sélectionnez le point A102 sur la carte A_1. Enfilez la machine avec du fil à coudre, assorti aux rondins extérieurs les plus foncés des blocs de tissu, pour le fil supérieur, et du fil à coudre assorti à l'endroit du dos dans la canette. Piquez à travers toutes les couches en suivant chaque bloc de tissu du log cabin, comme indiqué sur l'illustration. Le système sensitif entraîne les couches de manière régulière. Appuyez sur Aiguille arrêt en bas pour pivoter dans les coins avec l'aiguille dans le tissu.

Le système sensitif détecte en réalité la hauteur de pivotement exacte pour le pied-de-biche.

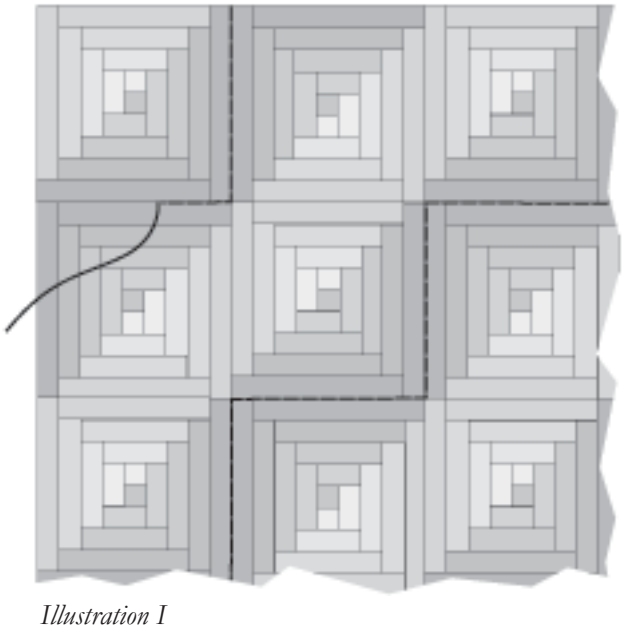


Illustration I

Après avoir terminé le motif des rondins foncés, enfilez à nouveau avec du fil à coudre assorti aux rondins plus clairs, et continuez ainsi à piquer le long du bord des rondins clairs.

Piquez à travers toutes les couches, autour du dessus du patchwork et autour de la bordure intérieure.

Retirez les épingles à nourrice. Egalisez tous les bords bruts.

Biais

Enfilez à nouveau la machine avec du fil à coudre, assorti au tissu pour la pose de biais, pour le fil supérieur et la canette.

Illustration J.
Découpez des bandes de largeur 2 3/4" (70 mm) dans le tissu G, et assemblez-les, afin de faire tout le tour du patchwork. (Vous aurez besoin d'environ 425" (10,60 m). Assemblez les bandes de biais avec une couture en diagonal comme précédemment, afin de réduire la surépaisseur dans le rentré de couture, en plaçant deux bandes faces endroit ensemble, en angle droit, et en piquant en diagonal.

Illustration J

Illustration K
Egalisez les marges de couture à 3/8" (9 mm) et repassez ouvert.

Illustration K

Illustration L
Assemblez les bandes restantes de la même façon. Pliez en deux dans le sens de la longueur, envers contre envers, et repassez.

En partant du bord inférieur du patchwork, posez une bande de biais sur l'envers de votre patchwork, bords bruts alignés. Appuyez sur Arrêt de l'aiguille en position basse. Commencez à coudre à 50 mm à partir du début du biais, et arrêtez-vous lorsque vous parvenez à 1/4" (6 mm) du premier coin. Lorsque l'aiguille s'arrête en position basse, le pivotement du pied sensitif relève automatiquement le pied-de-biche, en détectant la hauteur de pivotement exacte pour vos couches de tissu. Pivotez vers le coin, et piquez en diagonal à partir du coin.

Illustration L

Illustration M
Pliez le biais à travers la ligne cousue en diagonal et repliez-le sur lui-même le long de l'endroit.

Illustration M

Illustration N
Recommencez à coudre, 1/4" (6 mm) à partir du coin. Continuez ainsi tout autour.

Illustration N

Illustration O
Pour réaliser une couture avec un coin en onglet, où les deux morceaux de biais se rencontrent, pliez les extrémités en diagonal là où elles se rejoignent, et repassez.

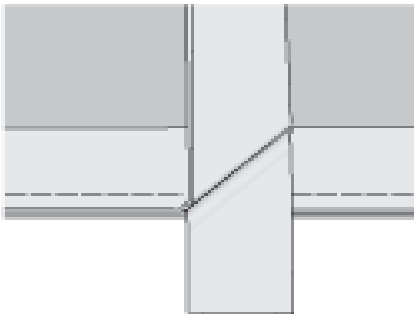


Illustration O

Illustration P
Epinglez ensemble le long des lignes de pli et piquez, en faisant attention à ne pas accrocher le patchwork dans cette couture. Coupez le biais excédentaire.

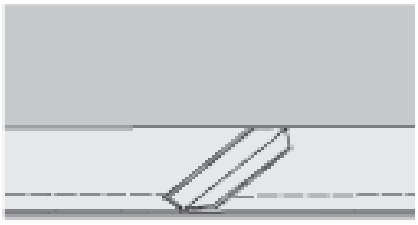


Illustration P

Illustration Q
Tournez le biais à l'endroit et épinglez-le à cette place. Rentrez le tissu excédentaire aux coins en faisant un coin en onglet. Utilisez le pied-de-biche A et le point A1 02, ou bien le pied pour surpiqûres près du bord et le point A1 03, puis piquez le biais à sa place, à partir de l'endroit du patchwork.

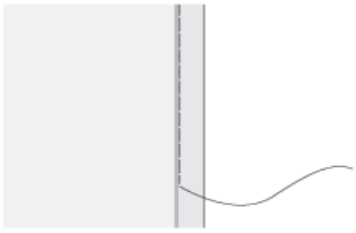


Illustration Q

Pour marquer votre nom, le nom du patchwork, la date et autres informations sur le patchwork, utilisez les lettres et les chiffres programmables de la carte de points Stitch d-Card O1. Utilisez les lettres programmables sur votre Husqvarna Viking. Reportez-vous à la programmation de lettres et de points page 65.

Points décoratifs

Points Décoratifs

Votre Quilt Designer II est accompagnée de carte de points décoratifs Stitch d-Card. Il existe des cartes de points supplémentaires Stitch d-Cards avec différents points décoratifs en option. Grâce aux cartes de points décoratifs Stitch d-Card, vous pouvez coudre une multitude de points : Votre créativité est sans limite.
Grâce aux astuces de couture et aux informations dans ce chapitre, vous trouverez de l'inspiration pour varier vos ouvrages à l'infini.

Mode

Utilisez les points sur la carte de points Stitch d-Card N1, Mode (Fashion) pour personnaliser des vêtements et des accessoires. Ici, un pantalon en faux daim a été décoré avec des points provenant de la carte de points Stitch d-Card N1. Les points sont associés à de la passementerie croquet, du velours et des rubans façon python.

- Utilisez un stylo pictogramme pour tracer un point droit à l'endroit où vous piquerez la première rangée de points. Marquez des lignes parallèles séparées de 2,5 cm.
- Enfilez la machine avec du fil à broder comme fil supérieur et du fil à coudre assorti dans la canette. Insérez la carte de points Stitch d-Card N1 et sélectionnez un point décoratif.
- Placez de l'entoilage détachable Tear Away sous le faux daim et piquez le long de la première ligne tracée précédemment. Continuez à piquer des points décoratifs sur toutes les lignes.
- Sélectionnez un point droit à partir de la carte de points Stitch d-Card A1 et enfilez la machine avec du fil à coudre coordonné comme fil supérieur et de canette. Piquez le velours et les rubans façon python entre les rangées de points décoratifs. Piquez la passementerie croquet à l'aide d'un point droit au centre.
- Retirez l'entoilage détachable et repassez à basse température si nécessaire.

Les points N115 et N117 sont utilisés pour décorer un pantalon

Couture et broderie en piqué libre

Avec la couture et la broderie en piqué libre, vous pouvez personnaliser en beauté des accessoires et des vêtements dans l'air du temps.

Pour sélectionner un point de couture/broderie en piqué libre, sélectionnez dans le SET 4 V101 et V102. Le point V101 est un point droit

et le point V102 est un point zig-zag. Installez le pied-de-biche R et abaissez les griffes d'entraînement pour pouvoir déplacer le tissu dans toutes les directions.

Lorsque vous faites du piqué libre à une vitesse peu élevée (moins de 200 tours par minute), le pied-de-biche se lève et s'abaisse. Le pied est en bas lorsque l'aiguille est en bas pour maintenir le tissu pendant la formation des points. Le pied se lève en même temps que l'aiguille pour que le tissu puisse être déplacé sans risque pour l'aiguille. A une vitesse plus élevée (plus de 200 tours par minute), le pied reste en position de pivotement pour que vous puissiez aisément déplacer le tissu.

Ornements en piqué libre

Vous pouvez utiliser la technique du piqué libre pour embellir des vêtements et des accessoires.

- Enfilez la machine avec du fil à broder comme fil supérieur et de canette. Placez le tissu dans le cercle de broderie en option avec de l'entoilage. Assurez-vous que le tissu est bien tendu. Glissez le tissu sous l'aiguille et appuyez sur .
- Tournez le volant pour faire remonter le fil inférieur dans le tissu et maintenez les deux fils pour éviter qu'ils ne soient attirés vers le bas.
- Commencez à coudre, pas trop lentement, en déplaçant tranquillement le cercle. La vitesse de la machine et le rythme de déplacement du cercle déterminent la longueur du point.

Bijoux fantaisie

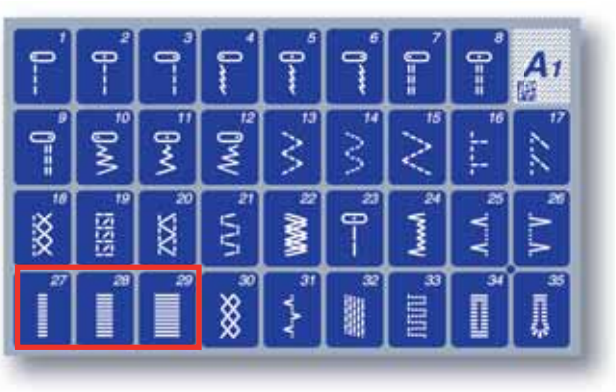
Utilisez les points en piqué libre pour créer des bijoux fantaisie.

- Placez de l'entoilage soluble à l'eau dans un cercle à broder et piquez dans différentes directions pour créer un effet dentelle avec le fil. Vous pouvez aussi disposer des fils de différentes matières entre deux couches d'entoilage soluble à l'eau dans un cercle à broder.
- Enfilez la machine avec du fil transparent comme fil supérieur et de canette et piquez par-dessus l'entoilage pour stabiliser les fils. Rincez l'entoilage et vous obtenez de belles décorations de fil.

Essayez avec d'autres textures en déplaçant le cercle d'avant en arrière. Avec un peu de pratique, vous pourrez laisser libre cours à votre imagination.

Applications

Utilisez les points de passé plat automatiques sur la carte de points Stitch d-Card A1 pour coudre des applications. Les points en passé plat pré-programmés ont une largeur de point de 2 mm (A127), 4 mm (A128), et 6 mm (A129). La tension du fil supérieur est réduite automatiquement.



Tissu : Tissu pour quilting, entoilage détachable Tear-A-Way Husqvarna Viking, chutes de coton pour l'application.

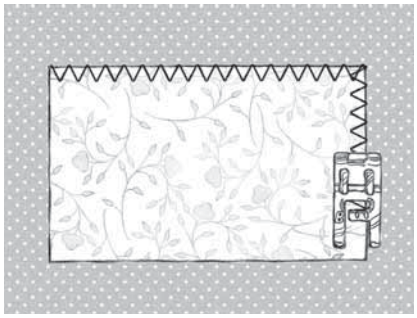
Fil : Fil à broder Sulky comme fil supérieur et de canette.

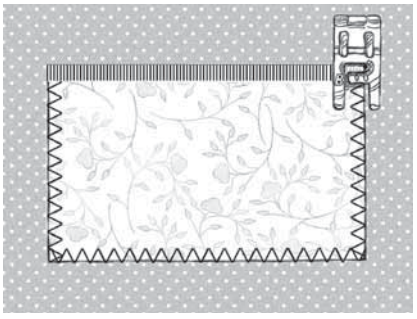
Sélectionnez : Extensible moyen sur le Guide de Couture et le point A128 sur la carte de points Stitch d-Card A1.

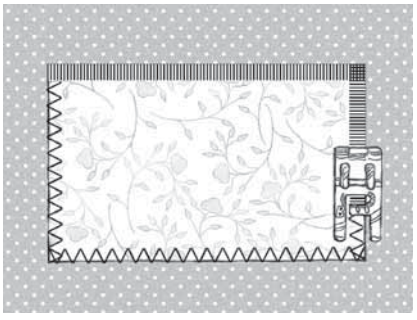
Installez : Le pied-de-biche B selon les recommandations.

Cousez :

- Coupez un petit carré dans une chute de cotonnade.
- Pour bâtir l'application sur le tissu, appuyez sur A111 pour faire un point zig-zag ou utilisez de la toile thermocollante.
- Placez de l'entoilage détachable Tear-A-Way sous le tissu pour quilting.
- Placez le tissu sous le pied-de-biche.
- Piquez au passé plat tout autour du carré. Le mouvement extérieur de l'aiguille doit piquer en dehors du bord de l'application.
- Pour tourner dans les coins, sélectionner l'arrêt de l'aiguille en bas, ou abaissez l'aiguille avec la pédale de commande en position de pivotement, avec l'aiguille à l'extérieur de l'application. La position de pivotement du pied-de-biche sensitif facilite le travail !
- Appuyez sur (FIX) pour arrêter les points.







Remarque : Pour régler la longueur et la largeur d'un point en passé plat, appuyez sur AJUSTER. Utilisez les boutons + et − pour effecuer les réglages nécessaires.

Le pied transparent B est un accessoire en option. Il existe également un pied pour applications qui est complètement ouvert à l'avant pour une meilleure visibilité. Comme pour le pied transparent B, il est doté de lignes rouges pour les applications.

Point zig-zag bord à bord

Le point zig-zag bord à bord permet d'assembler deux morceaux de tissu bout à bout. Utilisez cette technique pour assembler des bandes de dentelle et/ou de ruban et les coudre sur le bord d'un tissu fini. Le point zig-zag bord à bord vous garantit un résultat net et bien plat avec ce type d'assemblage.

Tissu : Petit morceau de dentelle et tissu de lin avec un bord replié ou fini.

Sélectionnez : Point A130

Installez : Le pied-de-biche B selon les recommandations.

- Placez les morceaux à assembler au centre du pied-de-biche B. Veillez à ce qu'ils soient parfaitement alignés pendant que vous les piquez.

Cousez :

Le zig-zag droit de ce point pique la dentelle à droite et le zig-zag gauche pique le tissu à gauche. Le point droit pique entre les deux morceaux de tissu/ruban ou dentelle.

En option : Installez le pied pour surpiqûres près du bord en option pour guider la dentelle et le tissu.

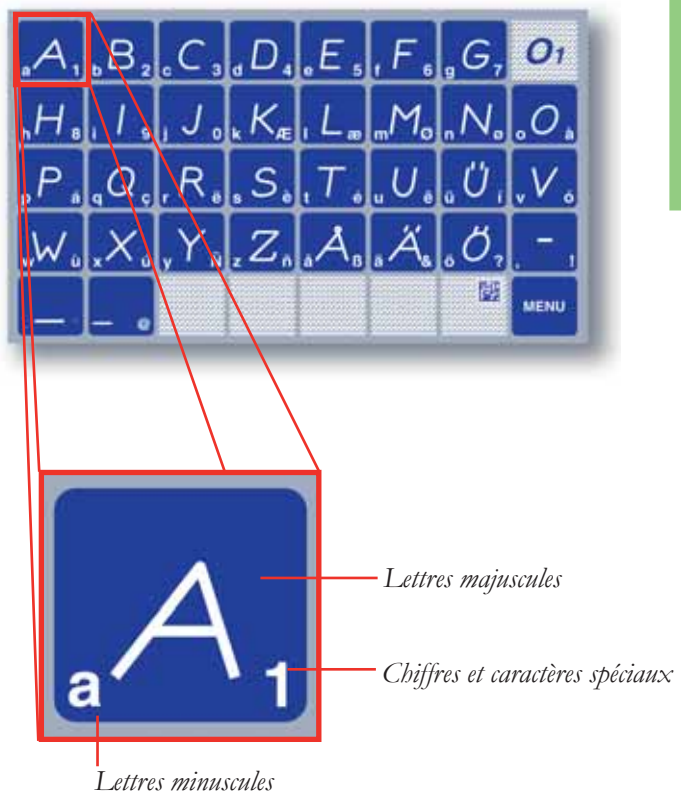
Caractères

Votre Quilt Designer II possède une carte de points Stitch d-Card Alphabet capitales (O1). Il existe deux cartes de points Stitch d-Cards de caractères supplémentaires en option, la carte Contour de lettres capitales (P1) et la carte Alphabet Script (R1).

Utilisez les caractères pour réaliser des monogrammes, des cadeaux, pour étiqueter ou dater des quilts et bien d'autres choses encore.

La carte de points Stitch d-Card O1 vous propose trois menus ; majuscules, minuscules, et chiffres/caractères spéciaux. Sur la carte de points Stitch d-Card, le menu minuscules apparaît dans le coin droit inférieur gauche de la lettre de l'alphabet désirée. Le menu chiffres/caractères spéciaux apparaît dans le coin inférieur droit.

En appuyant sur MENU sur votre carte de points Stitch d-Card, vous pouvez passer d'un menu à l'autre. Le menu sélectionné s'affiche par A.., a.. ou 1...



Réglage des points décoratifs

En utilisant les boutons de fonction de votre Quilt Designer II ou les boutons de fonction dans le menu AJUSTER, vous pouvez modifier les points en fonction de vos ouvrages.
Lorsque vous réalisez des points décoratifs, utilisez toujours de l'entoilage détachable Tear-a-way Husqvarna Viking. Confectionnez les échantillons ci-dessous sur un morceau de tissu en suivant les instructions.

Tissu : Drap foulé ou chino, entoilage détachable Tear-A-Way Husqvarna Viking.

Sélectionnez : Tissu non extensible moyen sur le Guide de Couture et le point N102 sur la carte de points Stitch d-Card N1, Mode (Fashion).

Utilisez : Du fil à broder Sulky 30 comme fil supérieur et du fil à broder comme fil de canette.

Utilisez : Le pied-de-biche B selon les recommandations.

Cousez :

- Placez l'entoilage sous le tissu.
- Piquez plusieurs points.

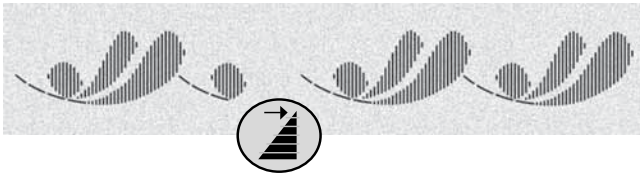
FIX

- Appuyez sur FIX au milieu du point, la machine s'arrête de coudre et bloque les points avec plusieurs points droits minuscules.

Redémarrage d'un point

Appuyez sur le bouton de redémarrage du point ou recommencez à piquer à partir du premier point de motif. Si vous avez modifié la largeur, la longueur ou l'élongation d'un point, la modification sera enregistrée.

- Appuyez sur le bouton de redémarrage .
- La machine commence à piquer au début du point.



STOP

La touche STOP sert à terminer un point; la machine fixe le fil et s'arrête automatiquement lorsque la couture du point est terminée. La fonction STOP s'annule lorsque vous appuyez à nouveau sur le bouton ou si vous sélectionnez un nouveau point.

- Lorsque vous commencez à piquer le dernier point, appuyez sur STOP pour faire un noeud à la fin du point.

Point simple

- Appuyez sur STOP avant de commencer à coudre ou pendant que vous cousez un point décoratif pour ne piquer qu'un seul motif du point.
- Exécutez un point. La machine s'arrête et fait un noeud automatiquement.
- Appuyez sur STOP à nouveau pour l'annuler.

Image inversée

La fonction d'image inversée permet de changer la direction du motif du point décoratif. Vous pouvez visualiser le cheminement du point par rapport au pied-de-biche.

Image inversée de gauche à droite

Cette fonction retourne les motifs du point de gauche à droite. Cela évite de devoir manipuler de grandes quantités de tissu dans le bras de la machine.

- Piquez un motif. Appuyez sur la touche image inversée de gauche à droite. Observez le changement des points sur l'Ecran Tactile. Le point est orienté dans la direction opposée. Piquez quelques motifs supplémentaires.

Image inversée de haut en bas

Cette fonction retourne les motifs de haut en bas. Les possibilités créatives sont doublées.

- Piquez quelques motifs. Appuyez sur la touche Image inversée de haut en bas. Observez le changement des points sur l'Ecran Tactile.
- Piquez quelques motifs supplémentaires.

Remarque : Programmez des points avec la fonction d'image inversée de gauche à droite et de haut en bas, ou bien inversez des programmes de points entiers pour des possibilités illimitées de couture créative (Voir « Programmation de la Quilt Designer II », page 64).

Elongation

La fonction élongation modifie la taille d'un point de bourdon sans en changer la densité. La fonction d'élongation est active uniquement pour les points de bourdon. La fonction élongation ne peut être appliquée aux points qui sont sur la Quilt Designer II. Il existe différentes cartes de points Stitch d-Cards vendues séparément qui possèdent des points de bourdon. La carte de points Stitch d-Card C1 par exemple, Points Pictogrammes, et la carte de points Stitch d-Card L1, Points Décoratifs.

- Sélectionnez un point de bourdon, appuyez sur AJUSTER, appuyez sur élongation + pour allonger le point. Appuyez sur − pour le réduire. Piquez une rangée de points.

Le cœur illustré ci-dessus se trouve sur les cartes de points en option Stitch d-Card D2 (D216) et Stitch d-Card G1 (G113).

Programmation

Avec la Quilt Designer II, vous avez la possibilité de programmer des suites de points et de lettres. Sauvegardez-les ensuite dans neuf mémoires permanentes. Une suite de points pré-programmée qui a été mise en mémoire est enregistrée même si la machine est éteinte.

Mode PROG

En programmation, le Guide de Couture n'est pas actif. Pour activer PROG, appuyez sur « FUNC » sur l'Ecran Tactile.

Menu PROG

Mémoires - M1 +

Utilisez les boutons − et + pour sélectionner une mémoire. La lettre M et le chiffre qui suit indiquent la mémoire active. Il existe neuf mémoires différentes (M1 à M9). Chacune des neuf mémoires enregistre jusqu'à 62 points, ce qui signifie que vous pouvez programmer et sauvegarder jusqu'à 558 points et/ou lettres en tout.

Lorsque vous activez PROG, la dernière mémoire utilisée est activée. Pour sauvegarder votre suite de points programmés dans une autre mémoire que celle qui est activée, sélectionnez le chiffre correspondant à la mémoire, avant toute programmation de points. La suite programmée sera enregistrée automatiquement dans la mémoire active.

Déplacement du curseur ⇐ 1 ⇒

Le curseur de l'Ecran Tactile se trouve sous la zone de programmation active. Utilisez les flèches pour déplacer le curseur latéralement.

Suppression de programmes et de points Eff

Si une combinaison de points ou de lettres déjà en mémoire est affichée en haut de l'écran de la zone de programmation, appuyez sur Eff pour vider la mémoire. Vous pouvez recharger un programme supprimé en appuyant à nouveau sur Eff avant d'entrer de nouveaux points.

Onglet mémoire MEM

Utilisez MEM pour revenir aux fonctions de programmation lorsque vous avez procédé à des réglages dans AJUSTER ou que vous avez modifié les réglages dans SET.

Remarque : Les fonctions STOP et FIX peuvent être programmées simultanément. La fonction STOP est programmée lorsque vous souhaitez piquer une seule partie de votre programme. La fonction FIX peut être utilisée si vous voulez faire un point de fixation à la fin ou au début d'un point dans une combinaison de points.

Programmation des points et des lettres

Pour programmer la combinaison de points illustrée :

- Appuyez sur « FUNC » pour faire apparaître PROG.
- Insérez la carte de points Stitch d-Card E1,
- Appuyez sur le point E115. Il apparaît sur l'écran tactile.

Le curseur se déplace automatiquement dans la position suivante, prêt à recevoir le point suivant, ou à ajuster celui qui vient d'être saisi.

Ejectez la carte de points Stitch d-Card E1 et insérez la carte de points Stitch d-Card O1, Caractères.

Pour programmer la lettre « Q » en majuscule, appuyez sur « Q » sur la carte de points Stitch d-Card O1. « Q » apparaît sur l'écran à côté du point.

Pour programmer « uilt » en lettres minuscules, appuyez sur MENU dans le coin inférieur droit de la carte de points Stitch d-Card. Le sous-menu minuscules est activé (a.. visible sur l'écran tactile).

Appuyez sur u, et la lettre apparaît à l'écran, et le curseur se déplace vers la position suivante. Continuez d'entrer les lettres : i, l, et t.

Ejectez la carte de points Stitch d-Card O1 et insérez la carte de points Stitch d-Card E1.

Appuyez sur le point E115. Il apparaît sur l'écran tactile.

- Appuyez sur pour voir l'image renversée haut/bas du point.

Appuyez sur le bouton de fonction STOP sur la machine pour entrer STOP afin de piquer une seule séquence de votre programme.

Appuyez sur le bouton pour le programmer pendant votre séquence: Votre Designer I coupera le fil lorsque la couture sera terminée.

Modification d'un point ou d'une lettre

Il est possible de changer un point ou une lettre dans le mode PROG lorsque le curseur se trouve sous le point ou la lettre. Il vous suffit d'appuyer sur le point ou la lettre désirés pour remplacer le point.

Ajouter un point ou une lettre

Pour ajouter un point ou une lettre dans le mode PROG, déplacez le curseur sous le point, à l'emplacement où vous désirez placer le point. Appuyez sur Eff. Sélectionnez le point que vous souhaitez ajouter. Appuyez sur Eff pour faire apparaître le reste du programme.

Réglage des points dans le programme

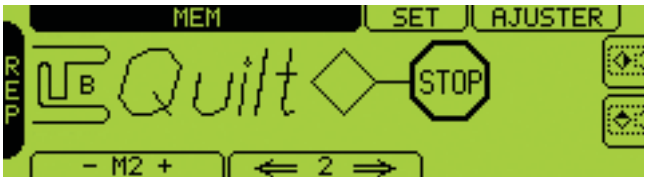
Si vous souhaitez régler un point dans une suite programmée, positionnez le curseur sous le point et appuyez sur AJUSTER. Le dernier point d'une suite programmée peut être réglé même si le curseur est positionné après le point. Vous pouvez utiliser l'une des fonctions dans AJUSTER; la longueur et la largeur de point, l'inversion de motif et l'élongation (l'élongation peut être effectuée uniquement si les points de bourdon sont programmés).

Les modifications seront enregistrées dans la mémoire permanente.

Piquer une programmation

Pour piquer votre programme de points, appuyez sur « FUNC » pour faire apparaître le mode REP. Votre programme de points apparaîtra sur l'Ecran Tactile. Le pied-de-biche B est recommandé. L'arrêt est indiqué par un symbole de Stop.

Si vous avez programmé une suite de points dont la longueur excède la taille de l'Ecran Tactile, vous pouvez la visualiser en vous déplaçant dans la séquence vers l'avant ou l'arrière en utilisant les touches ⇐ 1 ⇒.



Piquez votre programme sur un morceau de tissu entoilé.

Régler tout un programme de points

Dans REP vous pouvez utiliser AJUSTER pour régler la largeur et la longueur de point et inverser les images dans tout le programme. Si vous avez programmé des points de bourdon uniquement, vous pouvez également modifier l'élongation. Les modifications ne seront pas enregistrées dans la mémoire permanente.

Entretien de votre Quilt Designer II

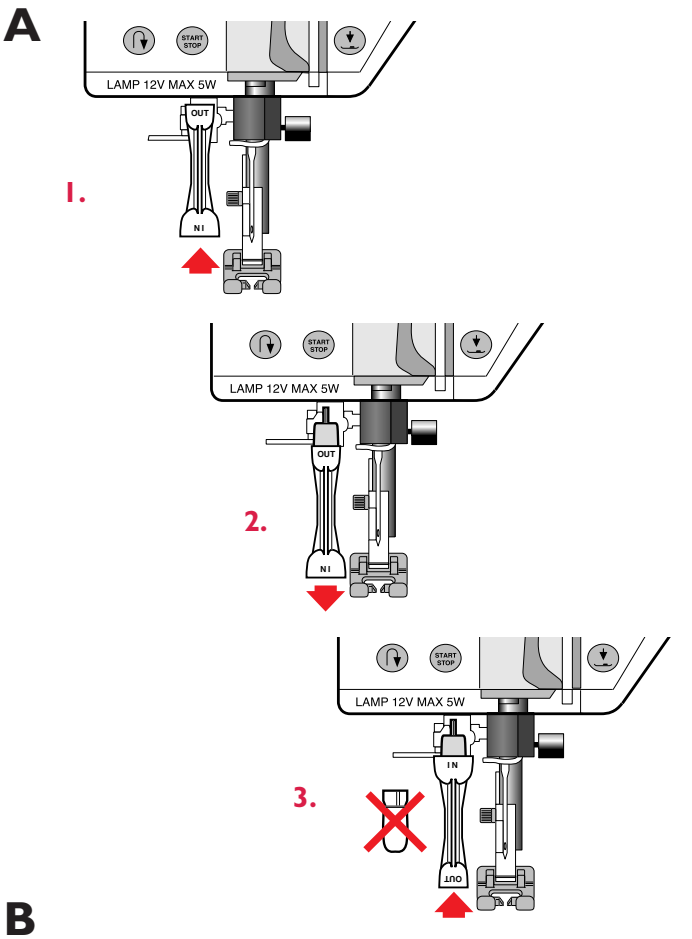
Entretien de votre Quilt Designer II

Votre Quilt Designer II est équipée de deux éclairages, l'un situé à gauche de l'aiguille (A), et l'autre en haut à droite. Utilisez l'ampoule indiquée sur l'avant de la machine. Vous pourrez vous procurer des ampoules auprès de votre Distributeur Agréé Husqvarna Viking.

Remplacement de l'ampoule (A)

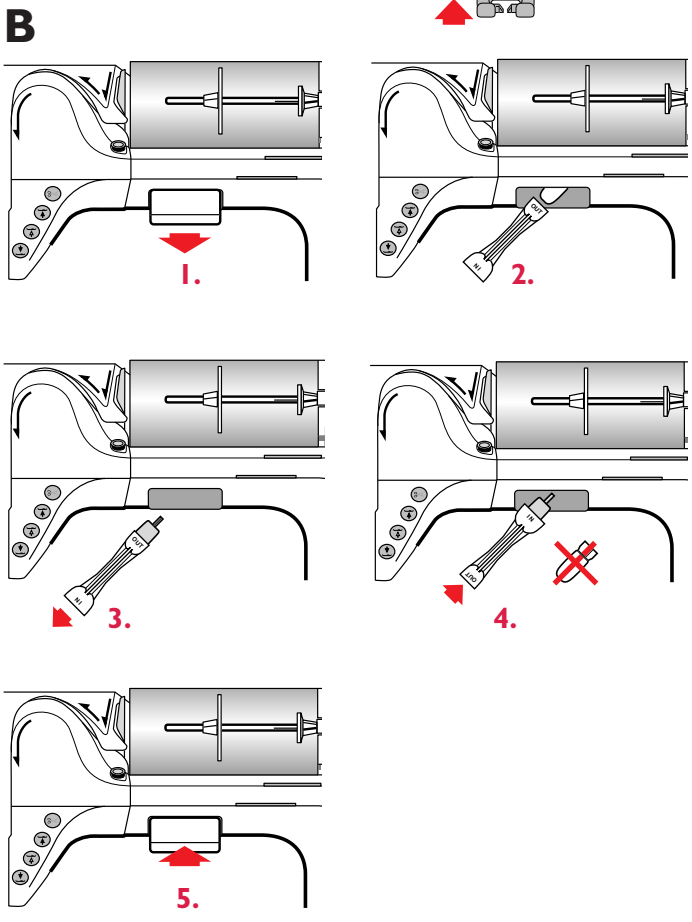
⚠ Placer l'interrupteur général sur "Arrêt".

1. Prenez la gaine en caoutchouc qui se trouve dans la boîte d'accessoires, et introduisez le trou profond marqué OUT autour de l'ampoule.
2. Ne faites pas tourner l'ampoule, mais tirez-la simplement vers le bas pour l'enlever.
3. Pour installer une ampoule neuve, placez la gaine en caoutchouc avec le trou peu profond, marqué IN, autour de l'ampoule, et introduisez l'ampoule en la poussant vers le haut.



Remplacement de l'ampoule (B)

1. Enlevez la protection en plastique en tirant légèrement vers le bas.
2. Prenez la gaine en caoutchouc qui se trouve dans la boîte d'accessoires, et placez le trou profond marqué OUT autour de l'ampoule.
3. Ne faites pas tourner l'ampoule, mais tirez-la simplement vers le bas pour l'enlever.
4. Pour installer une ampoule neuve, placez la gaine en caoutchouc avec le trou peu profond marqué IN, autour de la nouvelle ampoule, et introduisez-la en la poussant vers le haut.
5. Remettez en place la protection en plastique en introduisant le bord arrière et en l'enfonçant dans son logement.



Entretien de la machine

Pour assurer le bon fonctionnement de votre machine, nettoyez-la régulièrement. Il n'est pas nécessaire de la lubrifier.

⚠ Placer l'interrupteur général sur "Arrêt".

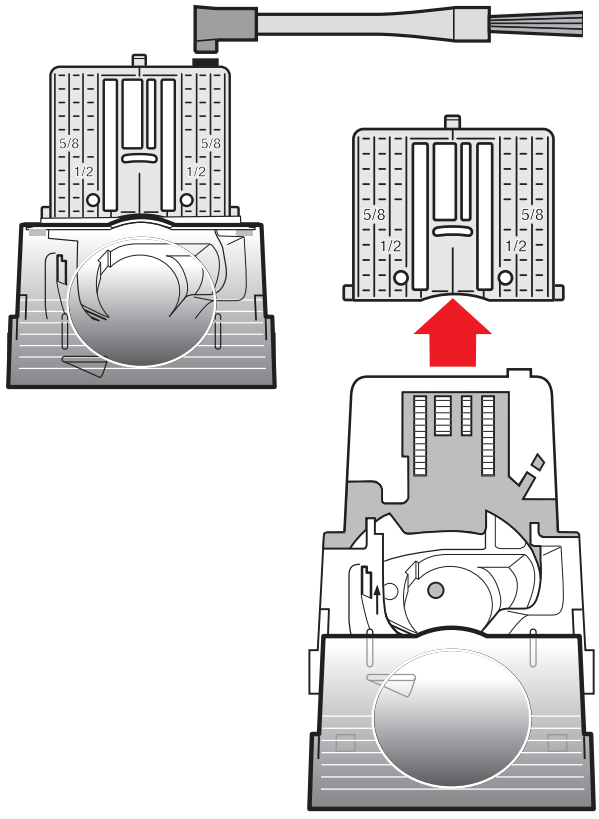
Nettoyage

Essuyez les surfaces extérieures de votre Quilt Designer II avec un chiffon doux pour éliminer l'accumulation de poussières et de peluches.

Essuyez l'Ecran Tactile avec un chiffon doux et humide.

Dépose de la plaque à aiguille

Enlevez le pied-de-biche et retirez la plaque transparente qui couvre le compartiment de la canette. Abaissez les griffes d'entraînement. Placez l'ouvreur de la plaque à aiguille sur la brosse qui se trouve parmi les accessoires, puis dans l'encoche située sur l'arrière de la plaque à aiguilles et tournez. Nettoyez les griffes d'entraînement avec la brosse.

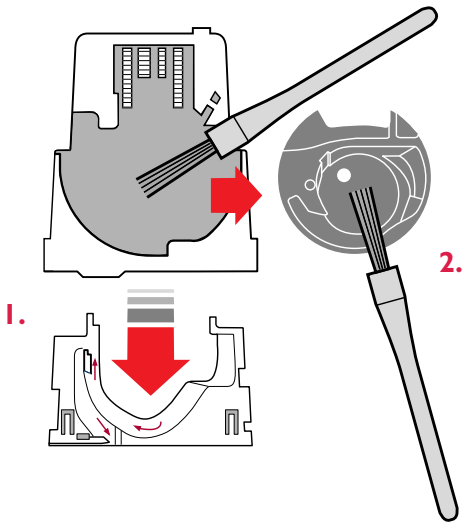


Nettoyage sous le compartiment de la canette

Lorsque des peluches s'accumulent dans le compartiment de la canette, il faut le nettoyer.

Déposez l'arrêt de canette. Soulevez le boîtier de la canette pour l'extraire de son logement (1) sur la l'avant du compartiment de la canette (2). Nettoyez avec la brosse.

Remettez le boîtier de canette en place puis l'arrêt de la canette.



Repose de la plaque à aiguille

Avec les griffes d'entraînement abaissées, placez la plaque à aiguille à 5 mm environ devant le bord arrière et poussez-la vers l'arrière. Installez le couvercle du compartiment de la canette. Soulevez les griffes d'entraînement.

Dépistage des erreurs (recherche des pannes)

Chaque fois que vous rencontrez un problème au cours de la couture :

- Entrez le type et l'épaisseur corrects du tissu dans le Guide de Couture.
- Installez une nouvelle aiguille selon la taille et le type recommandés par le menu HELP.
- Renfilez le fil supérieur et le fil de canette.
- Utilisez une position de broche porte-bobine différente en haut (verticale ou horizontale).
- Utilisez des filets pour bobines et du fil de bonne qualité. Nous recommandons le même fil à coudre pour le fil supérieur et pour la canette pour la couture générale. Pour la broderie et les points décoratifs, nous recommandons du fil à broder en rayonne Sulky 40 pour le fil supérieur, et du fil à broder Sulky pour la canette.

Le tissu fait des plis ?

- Entrez le type et l'épaisseur corrects du tissu dans le Guide de Couture.
- Contrôlez l'aiguille, elle est peut-être endommagée.
- Installez une nouvelle aiguille selon la taille et le type recommandés par le menu HELP.
- Renfilez le fil supérieur et le fil de canette.
- Changez le type de fil pour que la fibre corresponde à la technique de couture.
- Utilisez un fil de bonne qualité.
- Diminuez la longueur du point.
- Utilisez de l'entoilage.

Les points sautent ?

- Contrôlez l'aiguille, elle est peut-être endommagée.
- Installez une nouvelle aiguille selon la taille et le type recommandés.
- Assurez-vous que l'aiguille est correctement installée et qu'elle est enfoncée à fond.
- Renfilez le fil supérieur et le fil de canette.
- Utilisez le pied-de-biche recommandé.
- Eteignez la machine et rallumez-la pour la réinitialiser.
- Adressez-vous à votre Distributeur pour assistance.

L'aiguille se casse ?

- Veillez à ne pas tirer sur le tissu pendant la couture.
- Installez une nouvelle aiguille selon les recommandations dans le menu HELP.
- Introduisez l'aiguille correctement, selon les explications de la page 16.

Tension trop faible ?

- Entrez le type et l'épaisseur du tissu dans le Guide de Couture.
- Renfilez le fil supérieur et le fil de canette - utilisez du fil de bonne qualité.
- Installez une nouvelle aiguille de taille différente selon les recommandations dans le menu HELP.
- Eteignez la machine et rallumez-la pour étalonner la tension.
- Suivez les recommandations du menu HELP pour l'entoilage.

Le tissu ne bouge pas ?

- Levez les griffes d'entraînement.
- Augmentez la longueur de points.

Le fil supérieur se casse ?

- Le fil est entraîné régulièrement/sans accrocher ?
- Utilisez des filets pour bobines et du fil de bonne qualité.
- Installez une nouvelle aiguille de taille différente selon les recommandations dans le menu HELP.
- Renfilez le fil supérieur et le fil de canette. Vérifiez que l'enfilage est correct.
- Essayez différentes positions de broche porte-bobine (horizontale ou verticale).
- Eteignez et rallumez la machine pour réinitialiser la tension automatique.
- Si le trou de la plaque à aiguille est endommagé, remplacez la plaque à aiguille.
- Le porte-bobine correct est-il utilisé devant le fil ?

L'alarme de la canette ne fonctionne pas ?

- Eliminez les peluches du compartiment de la canette.
- Utilisez exclusivement des canettes vertes Husqvarna d'origine.

Le fil de canette se casse ?

- Bobinez une nouvelle canette.
- Replacez la canette dans la machine, vérifiez que l'enfilage est correct, page 11.
- Si le trou de la plaque à aiguille est endommagé, remplacez la plaque à aiguille.
- Nettoyez le compartiment à canette.

La canette s'enroule irrégulièrement ?

- Vérifiez l'enfilage pour le bobinage de la canette.

Le coupe-fil ne coupe pas ?

- Enlevez la plaque à aiguille et éliminez les peluches du compartiment à canette.
- Allez dans le menu SET et mettez le coupe-fil en mode automatique.

Mauvais points, points irréguliers ou étroits ?

- Annulez la sécurité de l'aiguille double.
- Eteignez et rallumez la machine pour la réinitialiser.
- Changez l'aiguille, renfilez le fil supérieur et le fil de canette.
- Utilisez de l'entoilage.

Les fonctions sur l'Ecran Tactile ne s'activent pas lorsque vous les effleurez ?

- Equilibrez l'Ecran Tactile, page 22.

L'Ecran Tactile est sombre (ou clair ?)

- Réglez le contraste de l'ecran dans le menu SET.

Le pied-de-biche ne descend pas ?

- Eteignez et rallumez la machine.
- Mettez l'axe du bobineur de canette en position de couture.
- Réglez le pied-de-biche Sensitif sur Auto dans le menu SET.

La machine ne coud pas ?

- Mettez l'axe du bobineur de canette en position de couture.
- Insérez une carte de points Stitch d-Card.
- Contrôlez que les fiches sont correctement branchées dans la machine.
- Vérifiez la prise murale et son alimentation.

La machine coud lentement ?

- Contrôlez la vitesse.
- Enlevez la plaque à aiguille et utilisez une brosse pour éliminer les peluches de la zone de la canette et des griffes d'entraînement.
- Demandez à votre Distributeur de vérifier votre machine.

Faites entretenir régulièrement votre Quilt Designer II par votre Distributeur Agréé Husqvarna Viking !

Si vous avez suivi cette procédure de recherche des pannes et que, malgré cela, vous avez toujours des problèmes de couture, apportez votre machine à votre Distributeur Agréé. En cas de problème spécifique, il est utile de tester le fonctionnement de la machine avec votre fil sur une chute de tissu. Un échantillon de couture fournit souvent de bien meilleures informations qu'une explication verbale.

Pièces et accessoires non conformes

La garantie pour la Quilt Designer II ne couvre pas les pannes et dommages survenus suite à l'utilisation de pièces et d'accessoires non conformes aux pièces et accessoires originaux.

Mise à jour sur Internet !

Les informations dans ce Guide d'utilisation de la Quilt Designer II Husqvarna Viking sont à jour au moment de l'impression.

Nous sommes constamment à l'écoute des remarques des utilisateurs et des distributeurs de la Quilt Designer II. Cette information est utilisée pour faire des mises à jour des programmes. Ces mises à jour sont disponibles sur Internet.

Assurez-vous de consulter régulièrement le site web www.husqvarnaviking.com ou www.husqvarnaviking.fr (version française) ou contactez votre Distributeur Agréé Husqvarna Viking pour obtenir les mises à jour relatives à votre Quilt Designer II et au Guide d'utilisation.

Cartes de points Stitch d-Cards en option / Thème broderie en option

Stitch d-Cards en option

Points de boutonnières B1

Sur la carte de points Stitch d-Card B1, vous trouverez des boutonnières et des oeillets de styles différents et une couture de bouton. Il existe également un point pour renforcer des extrémités élastiques, les plis de tenture, les boucles de ceinture et les coins des poches avec la même finition que dans le prêt-à-porter. Avec le point de reprisage, vous pouvez sauver un vêtement en raccommodant un petit trou ou une déchirure avant qu'il ne soit trop tard.

Points de pictogramme C1

La carte de points Stitch d-Card C1, points de pictogramme vous offre tous les points dont vous avez besoin pour créer des combinaisons de points pictogrammes à l'infini. Grâce à la progammation de points, vous réaliserez de splendides décorations sur des vêtements, du linge de maison, etc...

Points à l'ancienne D1 et D2

La Couture à l'ancienne est synonyme de tradition, de romantisme et d'éternité.

Il existe 40 points à l'ancienne différents (deux cartes de points Stitch d-Cards de 20 points chacune).

Sur la carte de points Stitch d-Card D1 vous retrouverez des points de croix, des jours, des points d'entre-deux. Utilisez une aiguille lancéolée pour réaliser ces points du plus bel effet.

La carte de points Stitch d-Card D2 vous propose des points smocks piqués par-dessus du tissu plissé ou froncé. Le résultat final imite la technique des smocks réalisés à la main. Il existe également des points décoratifs et une boutonnière qui se prêtent parfaitement à la couture à l'ancienne.

Points Patchwork Crazy, E2

Les points de patchwork crazy compliqués étaient traditionnellement réalisés à la main. La carte de points Stitch d-Card E2 comprend un assortiment de points d'aspect fait main, créés par des quilters pour les quilters.

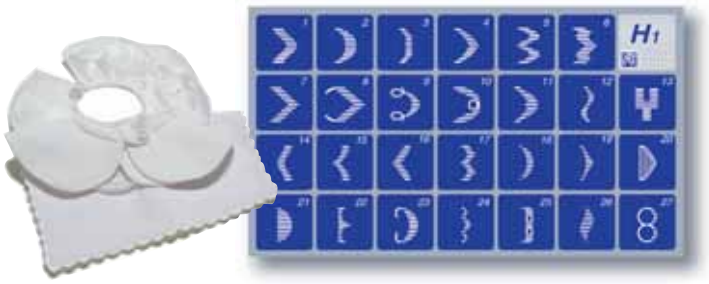
Réalisez de magnifiques variantes de points plumetis, points de croix, festonnés embellis, et bien d'autres; plus un motif extra large de piqué libre.

Points pour enfants G1

La carte de points Stitch d-Card G1 contient 24 points spécialement conçus pour les enfants. Utilisez ces points pour programmer d'adorables associations.

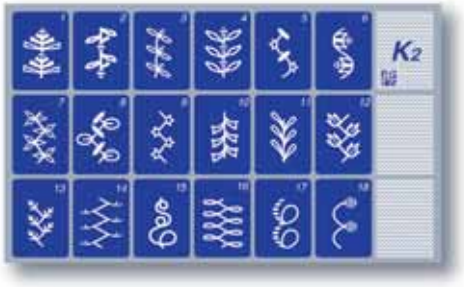
Points de feston H1

Sur la carte de points Stitch d-Card H1, vous trouverez 27 points de feston différents. Les points peuvent être piqués avec une largeur de points de 25 mm. Les points de feston sont du plus bel effet sur des bordures, des cols, des nappes et des draps.



Points omnimotion K1 et K2

Les points omnimotion sur la carte Stitch d-Card K1 et K2 peuvent être cousus avec une largeur de 35 mm. Les 38 points peuvent être associés les uns aux autres dans le mode PROG. Ces points personnaliseront en beauté du linge de maison.



Points décoratifs L1

Avec les points décoratifs de la carte de points Stitch d-Card L1, vous pouvez créer les plus belles combinaisons de points pour vos créations. Utilisez ces points pour d'autres techniques, comme la couture sur des fils.

Points d'artisanat M1

Utlisez les points d'artisanat sur la carte de points Stitch d-Card M1 pour réaliser des broderies uniques et des séquences pré-programmées. Il existe plusieurs points d'artisanat dont la largeur de point peut aller jusqu'à 9 mm.

Alphabet lettres capitales P1,
Alphabet Script, R1

Personnalisez vos ouvrages grâce à l'alphabet lettres capitales et/ou l'alphabet Script. Utilisez des lettres et des chiffres pour personnaliser des nappes, des serviettes et des quilts.

Le bouton du MENU sur la carte de points Stitch d-Card vous permet de vous déplacer dans les trois menus; majuscules, minuscules et chiffres/caractères spéciaux.

Points dans 4 et 8 directions T1

Retrouvez les points dans 4 et 8 directions sur la carte de points Stitch d-Card T1. Avec les points sur cette carte, vous pouvez coudre dans différentes directions sans tourner le tissu. Ces points sont parfaits lorsque vous utilisez le bras libre pour réparer des pantalons ou poser des applications sur de petites pièces.

Dans AJUSTER, la longueur et/ou la largeur de points changent la direction. Vous pouvez coudre dans toutes les directions !

Thème broderie en option

Depuis fort longtemps, partout dans le monde, on brode des vêtements, du linge de maison, des ouvrages transmis de génération en génération. Autrefois réalisées à la main, les broderies se font aujourd'hui sans effort grâce à la Quilt Designer II Husqvarna Viking et le Thème Broderie.

Ce Thème vous propose une unité de broderie, des cercles à broder de différentes tailles, deux cartes de broderie Embroidery d-Cards, un livret de broderie dans lequel vous pouvez voir vos motifs à leur taille réelle et de nombreux autres accessoires.

Lorsqu'on se met à la broderie, on ne peut plus s'arrêter. Avec les logiciels de broderie Husqvarna Viking, vous pouvez créer vos motifs sans limite.

NB: Toutes les cartes de points Stitch d-Cards ainsi que le Thème Broderie sont vendus séparément !

Index

Abaissement des griffes d'entraînement 13
Aiguille
positions 39
arrêt en haut/en bas 12, 13
Enfile-aiguille 10
Aiguille double
enfilage 10
sécurité 24
Aiguilles 16
Applications 60

Bâti - Guide de Couture 45
Bijoux fantaisie 59
Boîte d'accessoires 7
Bouton Marche Arrière 12
Bouton, piquage - Guide de Couture 37
Boutonnière à cordonnet 44
Boutonnière pas-à-pas 45
Boutonnières 36, 44
équilibrage 45
cordonnet 44
ouverture 45
densité 45
Règle 36
Pied sensitif 36
Guide de Couture 35
pas-à-pas 45
Boutons de fonction 12
Branchement
pédale de commande 6
machine 6
Broche porte-bobine
Broche porte-bobine principale 8
Broche porte-bobine supplémentaire 8

Canette
placer dans la machine 11
bobinage 11
Caractères 61, 64-66
Carte de points Stitch d-Card 17
Cartes de points Stitch d-Cards
interchangeables 17
Changement
Carte de points Stitch d-Card 17
ampoules 68
aiguille 16
pied-de-biche 15
Commencer à coudre 25
Consignes de sécurité 2
Coupe-fil Sélectif 12
Couture
bouton 37
vitesse 12
surface 7
fermeture à glissière 40
Couture en piqué libre 21, 58-59
ornements 59
bijoux fantaisie 59
points 21, 58
Couture et surfilage - Guide de Couture 32
Couture simple - Guide de Couture 30
Couture Utilitaire 27-46
Cuir 29

Déballage de la Quilt Designer II 5
d-Card
changement 17
insertion 17
Carte de broderie Embroidery d-Card 17
Carte Personal d-Card 17
Carte de points Stitch d-Card 17
Dépistage des pannes 70-71
Dépose de la plaque à aiguille 69

Ecran Tactile 4, 18-24
nettoyage 69
contraste 22
Elongation 22
Emplacement des accessoires 7
Enfilage
canette 11
aiguille 10
fil supérieur 9
aiguille double 10
Enregistrement de points 21, 64
Entretien de votre Quilt Designer II 67-71
Equilibrage 20
Extension de la surface de travail 7

Fermeture à glissière 40
Fil
Coupe-fil 12
tension 20, 26
menu direct 24
Fil 29
FIX 12, 21, 62
Fonction
FUNC 18
NORM 18
PROG 18, 64-66
REP 18, 64-66
Fronces 33, 38
FUNC 18

Griffes d'entraînement, abaissement 13
Guide de Couture 18, 19, 28-37

Langue 22
Lettres capitales carte Stitch d-Card 17

Maille 28
Mémoire permanente 64
Mémoire 64
Menu
AJUSTER 18, 22
Information 18, 23
SET 18, 20-22
Inversion d'image 63
Menu Help 18, 23

Nettoyage 69
NORM 18

Ornements 59
Ourlet - Guide de Couture 58
Ourlet invisible - Guide de Couture 57
Ouverture de la boutonnière 45

Pédale de commande 6
Pied Senseur pour boutonnières 36
Pied sensitif 12-13
position basse 12
position extra-haute 13
position haute 12
position de pivotement 12, 13
pression 13
Pied-de-biche, changement 15
Pieds-de-biche 14
Placement de la canette dans la machine 11
Plaque à aiguille 69
Plaquette élévatrice 23, 35, 37
Point droit renforcé 41
Point droit 30, 38, 39
Point stretch 30
Point stretch 30, 38
Point zig-zag multiple 42
Points de reprisage 43
Points Décoratifs 57-66
Porte-bobines 8
Position haute du pied-de-biche 12
Pression du pied-de-biche 13, 20
PROG 18, 64-66
Programmation
Points mode 64-66
Points et caractères 64-66

Quilting 47
Assemblage de blocs de tissu 50
Patchwork d'aspect fait main 49
Patchwork et Application 48
Patchwork et piqué libre 50
Patchwork log cabin 51
Point décoratif pour patchwork noué 49

Rangement après le travail 6
Rapiéçage et réparation des déchirures 43
Recherche des pannes 70-71
Redémarrage d'un point 12, 62
Réglage des points 62, 64
Réglage du menu 22
REP 18, 64-66
Reprisage 43

Sélection de la technique sur le Guide de Couture 28
Sélection du tissu sur le Guide de Couture 28
Sélection du tissu 19
SET 18, 20-22
Start/Stop 12, 62, 63
Stitch d-Cards en option 73-76
STOP 12, 62, 63
Surfilage - Guide de Couture 31

Table des matières 3
Table des points - Carte de points
Terminer la couture 25
Tissu non extensible 28

Vingt-cinq positions d'aiguille 39
Vinyle 29
Vue d'ensemble 4-5

Nous nous réservons le droit de modifier les équipements de la machine et la gamme des accessoires sans préavis, ou d'apporter des modifications aux performances ou à la conception de la machine, étant entendu que ces modifications seront toujours à l'avantage de l'utilisateur et du produit.

Veuillez noter qu'en cas de destruction, ce produit doit bénéficier d'un recyclage sécurisé, conforme à la législation nationale applicable aux produits électriques/électroniques. En cas de doute, veuillez contacter votre distributeur agréé.

KEEPING THE WORLD SEWING

Husqvarna VIKING

VSM Group AB • SE-561 84 Huskvarna, Sweden
www.husqvarnaviking.com

412 82 84-31C • 1.3 • InHouse • © 2004 VSM Group AB • All rights reserved • Printed in Sweden on environmentally-friendly paper